CARTE CÂȘTIGĂTOARE
A PREMIULUI EUROPEAN PENTRU ESEU 2020

ALESSANDRO BARICCO

THE GAME

JOCUL CIVILIZAȚIEI DIGITALE

HUMANITAS

Foto © Luigi Farrauto

M-am hotărât să scriu un fel de *Barbarii 2* acum mai multă vreme. Mă fascina în continuare povestea asta și încercam să-mi dau seama dacă revoluția digitală o să ne distrugă sau mai știu eu ce. Mai mult decât atât, se întâmplaseră o groază de lucruri între timp, tabloul era de-acum mai clar. În 2006, când am scris *Barbarii*, părea că înaintez cu luminile stinse. Nici iPhone nu exista, nici YouPorn, nici măcar Twitter, la naiba. În concluzie, se cerea o aducere la zi.

La Tokyo, mii de fete mergeau pe stradă cu telefonul în mână... îl țineau mereu în mână ca pe un evantai – m-am gândit eu îndată, victimă a unui atașament cultural primar –, ca pe țigara eternă pe care o țin fumătorii înrăiți, ca pe niște ochelari. Telefonul nu mai era un INSTRUMENT, *ci devenise* O PRELUNGIRE A CORPULUI... *Niște fete care citiseră o parte infinitezimală din cât citisem eu mă învățau despre o transformare antropologică pe care nici nu mi-o imaginasem, și făceau asta apăsând cu degetele mari [cu degetele mari!] pe o tastatură... în timp ce râdeau, vorbeau, mâncau sau fumau. Erau una dintre imaginile revoluției digitale și adesea mâncau o înghețată.*

THE GAME

Alessandro Baricco s-a născut în 1958 la Torino. Și-a luat licența în filozofie cu Gianni Vattimo și a studiat pianul la Conservator. A publicat cronici muzicale și două cărți despre muzică bine primite de public: *Il genio in fuga: Due saggi sul teatro musicale di Rossini* (*Geniul în fugă: Două eseuri despre teatrul muzical al lui Rossini*, 1988) și *L'anima di Hegel e le mucche del Wisconsin* (*Sufletul lui Hegel și vacile din Wisconsin*, 1992). A debutat ca romancier în anul 1991 cu *Castele de furie* (*Castelli di rabbia*; Humanitas Fiction, 2007, 2017) și s-a numărat în scurt timp printre cei mai citiți și iubiți scriitori din Italia. Au urmat *Ocean mare* (*Oceano mare*, 1993), *Mătase* (*Seta*, 1996; Humanitas Fiction, 2015), *City* (1999), *Fără sânge* (*Senza sangue*, 2002), *Această poveste* (*Questa storia*, 2005; Humanitas Fiction, 2018), *Emaus* (*Emmaus*, 2009; Humanitas Fiction, 2012), *Mr. Gwyn* (2011; Humanitas Fiction, 2014), *De trei ori în zori* (*Tre volte all'alba*, 2012; Humanitas Fiction, 2015) și *Mireasa tânără* (*La Sposa giovane*; Humanitas Fiction, 2016). A publicat cronici în marile ziare peninsulare (*La Stampa*, *La Repubblica*), adunate în volumele *Barnum 1* (1995), *Barnum 2* (1998), *Next* (2002), *Barbarii: Eseu despre mutații* (*I Barbari: Saggio sulla mutazione*, 2006; Humanitas, 2009) și *Bun venit la circ: Eseuri despre ziua de azi* (*Il Nuovo Barnum*, 2016; Humanitas, 2021). A scris două texte pentru teatru: *Novecento* (*Novecento: Un monologo*, 1994; Humanitas, 2002; Humanitas Fiction, 2013), după care Giuseppe Tornatore a realizat filmul *Legenda pianistului de pe ocean*, și *Davila Roa* (1996). În 1993 a inițiat o serie de emisiuni TV centrată pe opera lirică, numită *Dragostea e un pumnal*, și alta despre lumea cărților, *Pickwick*. În 1994 a înființat la Torino Scuola Holden, dedicată creativității narative și artelor performative.

ALESSANDRO BARICCO

THE GAME

JOCUL CIVILIZAȚIEI DIGITALE

Traducere din italiană și note
de Anamaria Gebăilă

HUMANITAS
BUCUREȘTI

Cartografie și design original:
100km studio
Luigi Farrauto și Andrea Novali

Redactor: Adina Săucan
Coperta: Ioana Nedelcu
Tehnoredactor: Manuela Măxineanu
Corector: Alina Dincă
DTP: Corina Roncea, Veronica Dinu

Tipărit la Master Print Super Offset

Alessandro Baricco
The Game
Copyright © 2018, Alessandro Baricco
All rights reserved

© HUMANITAS, 2023, pentru prezenta versiune în limba română

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
Baricco, Alessandro
The Game: Jocul civilizației digitale / Alessandro Baricco; trad. din italiană și note de Anamaria Gebăilă. – București: Humanitas, 2023
ISBN 978-973-50-8049-5
I. Gebăilă, Anamaria (trad.)
821.131.1

EDITURA HUMANITAS
Piața Presei Libere 1, 013701 București, România
tel. 021.408.83.50, fax 021.408.83.51
www.humanitas.ro

Comenzi online: www.libhumanitas.ro
Comenzi prin email: vanzari@libhumanitas.ro
Comenzi telefonice: 0723.684.194

Cuprins

A. **Username** 11
Password 25

B. **Play** 1978 Vertebra zero 37
1981–1998 De la Commodore 64 la Google
Epoca clasică 46

Glose la epoca clasică 68
Amurgul intermedierilor 68
Dematerializarea 72
Omenirea augmentată 74
O lume paralelă 77
Webing 81
Maşini 83
Mişcare 85
Mapamond 1 90

1999–2007 De la Napster la iPhone
Colonizarea 101

Glose la era colonizării 127
The Game 127
Superficialitate 134
Primul război de rezistenţă 139

Post-experiența 144
Nedumerirea 148
Homeland 152
Post-experiența de sine 155
Mapamond 2 159

2008–2016 De la aplicații la *AlphaGo*
The Game 166

Glose la epoca The Game 185
Individualismul generalizat 185
Noile elite 191
Sporadice prăduieli politice 197
Redescoperirea totului 202
Cel de-al doilea război de rezistență 210
Mapamond 3 215

C. **Maps** Șapte trasee tematice 223

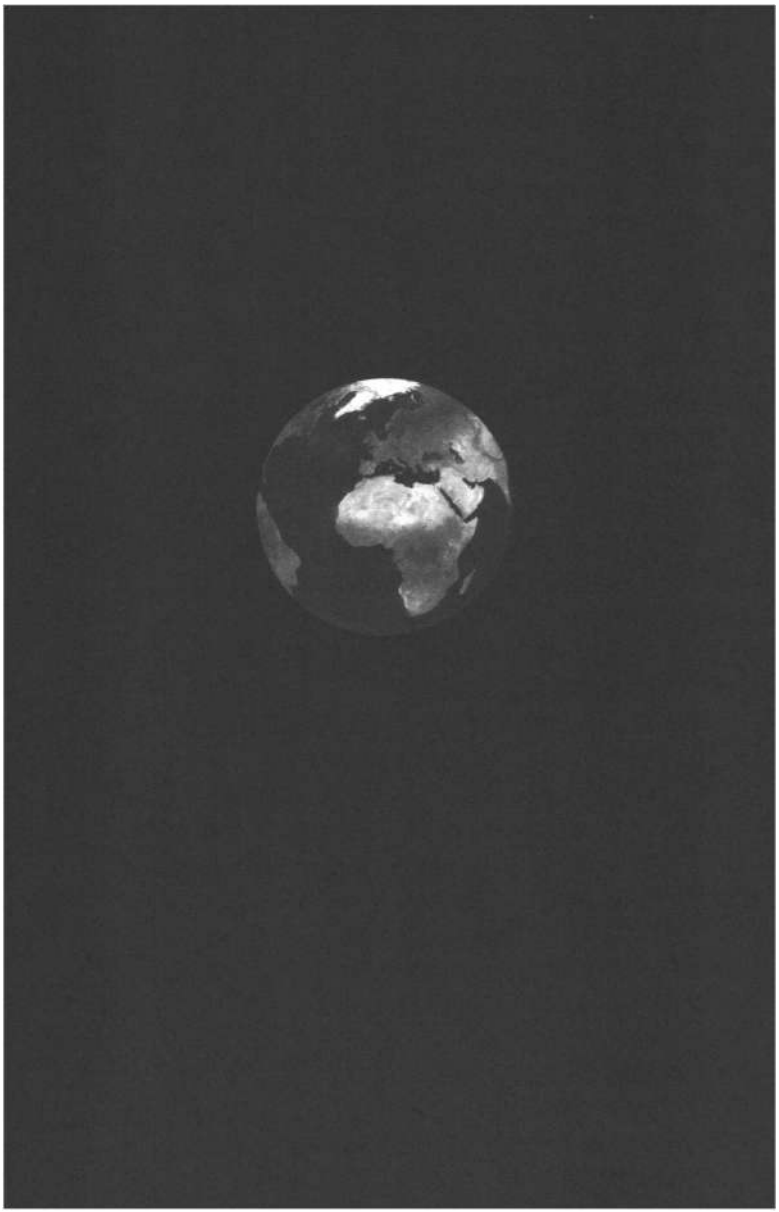
D. **Level Up** Comete
Ce mai rămâne din adevăr 241
Alte lumi paralele
Ce mai rămâne din artă 265
Contemporary Humanities
Ce ne mai rămâne de făcut 277

Mulțumiri 287

Pentru Carlo, Oscar și Andrea.
Pentru cei șapte înțelepți.
Pentru cei care inventează zi de zi Școala Holden*.
Lecția aceasta vă este dedicată.

* Școala Holden, a cărei denumire preia prenumele erolui din *De veghe în lanul de secară* de J.D. Salinger, cu subtitlul *Contemporary Humanities*, este o instituție înființată în 1994, cu sediul la Torino, care își propune să pregătească – prin intermediul cursurilor și programelor organizate – scriitori, cineaști și jurnaliști. Alessandro Baricco este unul dintre acționari, alături de editorul Carlo Feltrinelli, de investitorul Oscar Farinetti și de omul de afaceri Andrea Guerra.

- The Game
  Username
- Password
- Play
- Maps
- Level up



Username*

Cu vreo zece ani în urmă, am scris o carte intitulată *Barbarii***. Pe atunci mulți oameni normali și aproape orice individ instruit se arătau descumpăniți de faptul că unele dintre gesturile cele mai rafinate, frumoase și pline de semnificație pe care omenirea le distilase de-a lungul veacurilor de trudă își pierdeau esența cea mai de preț, alunecând, la prima vedere, către un mod de a acționa neatent și simplist. Indiferent dacă era vorba despre felul cum mâncăm, cum învățăm, cum ne distrăm, cum călătorim sau cum facem amor, omenirea părea să se fi dezvățat de a face toate acestea cu eleganță, cu atenția cuvenită și cu înțelepciunea pe care o dobândise de la părinți. S-ar fi zis că oamenii preferau să le bifeze rapid și superficial.

Erau descumpăniți mai cu seamă când urmăreau activitatea cotidiană a copiilor lor. Deslușeau că aceștia se află într-un inexplicabil marșarier genetic care, în loc să îmbunătățească trăsăturile speciei, părea să acționeze destul de evident în sensul involuției acesteia. Incapabili să se concentreze, irosindu-se într-un *multitasking* steril, mereu lipiți de vreun computer, rătăceau la suprafața lucrurilor, aparent fără alt țel în afară de limitarea oricărui

---

* „Numele utilizatorului" (în engl. în original). Pe parcursul traducerii am păstrat ca atare termenii tehnici în engleză din original. Pentru cursivitate, „The Game" apare alternativ cu versiunea românească: „Jocul".

** Această carte a apărut în Italia în 2018, iar prima ediție din *Barbarii* datează din anul 2006 (trad. rom. 2009).

eventual efort. În indescifrabila lor trecere prin lume întrezăreau o criză și credeau că văd iminența unei apocalipse culturale.

A fost o perioadă enervantă. Preț de o clipă, parcă exercițiul cunoașterii s-ar fi epuizat complet în capacitatea de a semnala declinul diferitelor aspecte. Ne petreceam timpul încercând să apărăm ceea ce se prăbușea. Oameni înțelepți se trezeau că semnează, sfidând orice simț al ridicolului, manifeste care apărau vechile lăptării sau modul conjunctiv. Ne simțeam mai buni ori de câte ori izbuteam să apărăm ceva și să-l punem la adăpost de suflul timpului. Cei mai mulți se simțeau legitim scutiți de orice obligație față de viitor: urgentă era salvarea trecutului.

Se credea – trebuie să adaug – că există o fărâmă de explicație pentru acea prăbușire a civilizației: lucrurile nu erau foarte limpezi, dar fără doar și poate aveau de-a face cu revoluția digitală (toate computerele acelea) și globalizarea (toți comercianții aceia). În incubatorul acelor două forțe irezistibile se dezvoltase, evident, o omenire ale cărei ambiții erau de neînțeles, care vorbea o limbă necunoscută, ale cărei preferințe nu erau împărtășite și ale cărei abordări erau considerate reprobabile. Erau *barbari*, ca să folosim un termen ce ne fusese de folos și cu alte ocazii de-a lungul istoriei noastre de stăpâni ai planetei ca să rezumăm deosebirile deranjante ale unor oameni pe care nu reușeam să-i înțelegem și nici să-i îmblânzim.

Instinctiv, am fi vrut să-i oprim. Prejudecata, răspândită, ne spunea că nimiceau totul în calea lor, și nimic mai mult.

Așa o fi? mă întrebam eu.

Și, într-adevăr, am scris mai apoi acea carte ca să clarific pentru mine și pentru ceilalți faptul că asistam cel mai probabil nu la o invazie a barbarilor care, pasămite, făceau una cu pământul civilizația noastră rafinată, ci la o mutație care ne privea pe toți și care, în scurt timp, avea să dea naștere unei noi civilizații, sub anumite aspecte mai bună decât aceea cu care crescuserăm noi. Eram convins că nu era vorba de o invazie distrugătoare, ci de o mutație inteligentă. O convertire colectivă la noi tehnici de supraviețuire. O schimbare de strategie genială. Mă gândeam

la întorsăturile acelea spectaculoase pe care le-am numit Umanism, Iluminism sau Romantism și aveam certitudinea că trăim o schimbare de paradigmă asemănătoare și formidabilă. Ne schimbam principiile la o sută optzeci de grade, așa cum se întâmplase și în circumstanțele istorice devenite apoi memorabile. Nu trebuia să ne temem, totul avea să meargă bine. Oricât de surprinzător ar fi putut părea, aveam să găsim curând un bun motiv pentru a renunța cu seninătate la vechile lăptării și, la o adică, la conjunctiv.

Așa cum am încercat să explic în repetate rânduri, nu era un optimism naiv; pentru mine, era pur și simplu o viziune realistă. Când oamenii cred că întrevăd declinul cultural într-un copil de șaisprezece ani care nu mai folosește conjunctivul, fără să țină cont de faptul că băiatul acela a văzut de treizeci de ori mai multe filme decât văzuse tatăl lui la aceeași vârstă, nu eu sunt optimist, ci ei sunt distrași. În timp ce radarul intelectualilor sesizează cât de proastă este cartea aflată în topul vânzărilor, deducând astfel o catastrofă culturală, eu încerc să mă bazez pe fapte și îmi amintesc că acea carte a fost pusă pe poziția fruntașă de un public care, cu doar șaizeci de ani înainte, nu numai că nu cumpăra cărți, ci era *analfabet*. Progresul este evident. Într-un asemenea peisaj, nu e ușor să stabilești cu certitudine cine spune baliverne: eu, cu realismul meu minuțios, sau ei, cu înclinația poetică pentru fantasmagorii catastrofice.

Pe când noi ne pierdeam timpul discutând despre asta, alți oameni, cei mai mulți strămutați în California, membri ai unei elite destul de discrete, foarte pragmatici și cu un anume instinct pentru afaceri, schimbau lumea pe cale TEHNICĂ, fără să spună ce plănuiau în privința omenirii și, poate, fără să știe ce consecințe aveau să genereze asupra creierelor și sentimentelor noastre. Despre lăptării și conjunctiv nu aveau nici o părere. Se simțeau legitim exonerați de orice obligație de a apăra trecutul. Urgentă era inventarea viitorului.

Am avut ocazia să înțeleg apoi, inexplicabil de târziu, că pentru foarte mulți oameni paradigma declinului reprezintă un

scenariu confortabil, un teren de joc pe placul lor. Nu vorbesc aici despre tragedii sau catastrofe – care, dimpotrivă, sunt mediul preferat de anumite minorități alcătuite din oameni surprinzător de rafinați. Vorbesc despre ceva mai nuanțat: oricât ar părea de absurd, suntem mai toți niște animale care-și depun ouăle acolo unde pot conta pe UN DECLIN ELEGANT ȘI LENT. De altminteri, trebuie să ținem cont că planul înclinat al unei nenorociri moderate pare deosebit de îndrăgit de tipul mental cel mai răspândit, adică acela capabil să îndure suferința, cu un ritm încăpățânat, mai curând răbdător decât creativ, în esență conservator. Cum unei asemenea structuri mentale îi este mai simplu să cunoască lumea când aceasta se deplasează cu o viteză moderată, ea îi încetinește mersul. Cum în general i se potrivește mai bine jocul de apărare, dă rezultatele cele mai bune atunci când se confruntă cu inamici și catastrofe iminente. Cum îndeobște nu are înclinație pentru jocul de atac, se teme de viitor.

Astfel, oamenii tind pe cât posibil să evite expunerea prea îndelungată la câmpul deschis al inventivității, călăuzindu-și triburile, ori de câte ori pot, către jocul cel mai potrivit pentru abilitățile lor, și anume păstrarea memoriei. La adăpostul lucrurilor pe care trebuie să le păstrăm ne odihnim și noi, ne depunem ouăle și creștem viitorul, amânând cât se poate de mult următoarea împunsătură a foamei, care ne va scoate din vizuini.

Până la urmă m-am hotărât să scriu cartea aceea – și chiar am scris-o – într-un foileton publicat într-un ziar, părându-mi-se o modalitate minunat de barbară. Mă gândeam să o intitulez *Mutația*. Însă directorul ziarul – un geniu în breasla sa – a chibzuit îndelung asupra titlului și apoi a spus simplu:

— Nu. E mult mai bine *Barbarii*.

Câteodată sunt ascultător, așa că am intitulat-o *Barbarii*.

Am adăugat un subtitlu: *Eseu despre mutații*.

Și gata.

Prima reacție m-a luat prin surprindere: aveam mari dificultăți să conving lumea că nu era o carte ÎMPOTRIVA barbarilor. Își doreau atât de mult să li se spună, răspicat și elocvent, că totul se ducea de râpă și că de vină erau taman BARBARII ACEIA, încât, de îndată ce vedeau titlul, intrau într-o stare mentală în care orice ar fi citit era interpretat astfel: totul se duce de râpă, iar vina e a BARBARILOR ACELORA.

Vă jur că așa a fost.

Degeaba tot spuneam eu că barbarii, așa cum explicasem și în carte, nu există, ci suntem chiar noi toți în timp ce suferim mutații spectaculoase; ei veneau să-mi mulțumească pentru că denunțasem distrugerea pe care BARBARII ACEIA o comiteau. Pesemne că ar fi trebuit să aleg titlul *Trăiască barbarii*, dar nu e deloc sigur că ar fi fost de-ajuns. Când cineva își depune liniștit ouăle în vizuina lucrurilor pe care vrea să le păstreze, protejat de plăpumioara călduță a unui măreț declin, nu prea reușești să-l scoți de-acolo cu ușurință. Inerția colectivă se mulțumește să semnaleze resemnată vreo apocalipsă viitoare, menită să sufoce esența frumoasă a lumii. Să schimbi cursul acelor gânduri era foarte greu, uneori imposibil.

De atunci au trecut vreo zece ani și iată că pot menționa ceva ce m-a înseninat întru câtva: narațiunea colectivă s-a modificat, tribul a ieșit din vizuini, iar astăzi sunt puțini cei care își explică mersul lucrurilor prin basmul unor barbari care dau foc fortărețelor noastre, ațâțați de o mână de comercianți care au pus ochii pe comoară. Astăzi, cei mai mulți dintre occidentali au acceptat faptul că trec printr-un soi de revoluție – tehnologică fără doar și poate, probabil chiar și mentală – menită să le modifice aproape toate gesturile, pesemne și prioritățile, și, până la urmă, însăși ideea despre ceea ce ar trebui să se numească experiență. Poate că se tem de consecințele experienței, poate că nu o prea înțeleg, dar de-acum nu se mai îndoiesc că este vorba de o revoluție necesară și ireversibilă, făcută cu scopul de a corecta niște erori care ne-au costat scump. Așa că au asumat această revoluție ca pe o îndatorire și ca pe o provocare. Nu arareori, oamenii cred că ne

va duce către o lume mai bună. Mulți încă mai stau la adăpost, sub umbrela narațiunii declinului, dar, ca într-un fel de clepsidră, tind să alunece unul câte unul în canalul îngust al propriilor temeri și să se alăture celorlalți de partea cealaltă a timpului.

Unii se vor fi întrebând ce s-a întâmplat de ne-am răzgândit în doar câțiva ani și am acceptat ideea unei revoluții pe care mizăm totul.

Un răspuns precis nu am, dar am o listă de lucruri care nu existau cu douăzeci de ani în urmă, iar acum există:

- ☐ WIKIPEDIA
- ☐ FACEBOOK
- ☐ SKYPE
- ☐ YOUTUBE
- ☐ SPOTIFY
- ☐ NETFLIX
- ☐ TWITTER
- ☐ YOUPORN
- ☐ AIRBNB
- ☐ IPHONE
- ☐ INSTAGRAM
- ☐ UBER
- ☐ WHATSAPP
- ☐ TINDER
- ☐ TRIPADVISOR
- ☐ PINTEREST

Dacă nu aveți nimic mai bun de făcut, bifați fiecare căsuță din dreptul celor cărora le alocați zilnic o durată de timp nu tocmai nesemnificativă.

Sunt destul de multe, nu-i așa? Ne vine să ne întrebăm cu ce ne umpleam timpul înainte.

Oare făceam *puzzle*-uri cu peisaje din Alpii elvețieni?

Lista aceasta ne învață multe lucruri, dar aici vreau să remarc unul singur: într-un interval de douăzeci de ani, revoluția s-a

cuibărit în normalitate, în gesturile simple, în viața de zi cu zi, în felul în care ne gestionăm dorințele și temerile. La un asemenea nivel de răspândire, e anapoda să-i mai negăm existența, dar și să o prezentăm ca pe o metamorfoză impusă de sus, de forțele răului, începe să devină cam hazardat. De fapt, ne dăm seama că, în stereotipiile cele mai elementare ale traiului nostru cotidian, facem gesturi fizice și mentale pe care cu numai douăzeci de ani în urmă le-am fi acceptat cu greu la noile generații, cărora nu le înțelegeam sensul și pe care le denunțam drept degenerate. Ce s-a întâmplat oare? Am fost cotropiți? Ne-a impus cineva vreun model de viață care nu ne este propriu?

N-ar fi corect să răspundem afirmativ. Eventual ne-a fost PROPUS de cineva, iar noi acceptăm iarăși, zi de zi, invitația aceea, imprimând existenței noastre o torsiune precisă față de trecut; în virtutea acesteia, am dobândit o postură mentală care acum douăzeci de ani ni se putea părea grotescă, diformă și barbară. Astăzi însă, dacă privim realitatea faptelor, această postură ne face să ne simțim confortabil, vii, ba chiar *eleganți* în curgerea vieții cotidiene. Impresia de invazie s-a năruit, iar acum predomină senzația că ne-am aplecat peste pervazul lumii cunoscute și că am început să colonizăm tărâmuri neexplorate din noi înșine, dintre care unele sunt încă în formare. A început să se impună ideea unei OMENIRI AUGMENTATE, iar posibilitatea de a fi parte din aceasta a exercitat o atracție mai puternică decât teama inițială de a fi deportați acolo. Astfel, am sfârșit prin a ceda unei mutații a cărei existență am negat-o fățiș o perioadă și ne-am folosit inteligența ca să o exploatăm mai curând decât să o boicotăm. Consemnez că asta ne-a făcut, printre altele, să considerăm închiderea vechilor lăptării ca pe un inevitabil efect secundar, și nimic mai mult. Într-un timp foarte scurt, am început să deschidem localuri care *amintesc de vechile lăptării*. În felul acesta ne luăm noi adio de la trecut: asimilându-l.

Să mai spună cineva că nu suntem geniali!

Prin urmare, am definit chestiunea și am corectat câteva greșeli grave de început de drum. Acum știm că e vorba de o revoluție și

suntem dispuși să credem că este rodul unui proces de creație colectiv – ba chiar al unei REVENDICĂRI colective –, și nu vreo degenerare neprevăzută a sistemului sau vreun plan diabolic ticluit de un geniu al răului. Trăim un viitor pe care l-am sustras trecutului, care ni se cuvine și pe care l-am dorit cu tărie. Această lume nouă este a noastră, această revoluție este a noastră.

Bun!

Trebuie să ne concentrăm acum asupra unui punct destul de interesant: E O LUME PE CARE N-AM ȘTI S-O EXPLICĂM, E O REVOLUȚIE ALE CĂREI ORIGINE ȘI SCOP NU NE SUNT CLARE.

Ei, poate că unii își vor fi făcut o părere. Dar, în general, știm foarte puține despre mutația pe care o înfăptuim. Gesturile noastre s-au schimbat deja cu o rapiditate deconcertantă, dar gândurile par a fi rămas în urmă, străduindu-se să denumească creația noastră din fiecare clipă. Deja spațiul și timpul nu mai sunt aceleași de ceva vreme; la fel se întâmplă și cu conceptele mentale pe care îndelung le-am numit *trecut*, *suflet*, *experiență*, *individ*, *libertate*. *Totul* și *Neantul* au semnificații care acum cinci ani ni s-ar fi părut inexacte, iar ceea ce am numit preț de secole opere de artă nu mai au denumire. Știm cu siguranță că ne vom orienta în funcție de hărți care nu există încă, vom avea o viziune asupra frumuseții pe care nu o putem prevedea și vom numi adevăr o rețea de figuri pe care, în trecut, le-am fi catalogat drept minciuni. Ne spunem nouă înșine că tot ceea ce se întâmplă are fără doar și poate o origine și un scop, dar nu știm care sunt acestea. Peste veacuri, își vor aminti de noi ca de niște conchistadori ai unui tărâm în care astăzi am reușit cu greu să ne găsim drumul spre casă.

Nu-i așa că e fantastic?

Eu cred că e fantastic, și de aceea scriu cartea aceasta: vreau să mă duc să locuiesc puțintel acolo unde revoluția pe care o facem pălește, amuțește, se prăbușește în prăpastie. Acolo unde nu-i înțelegem strategia, unde își ascunde sensul gesturilor sale, unde ne împiedică accesul la rădăcinile a ceea ce înfăptuiește. Acolo unde ni se înfățișează ca un hotar tainic. Câmpuri nemărginite și nici un horn care să fumege la orizont. Nici o indicație în afară de povestirea vreunui explorator.

N-aș vrea să las impresia greșită că eu aș deține răspunsurile și că m-aș afla aici ca să explic lucrurile.

Dar am niște hărți, asta da. Firește, până când nu pornesc în călătorie, n-am de unde ști dacă sunt bune, precise sau utile.

Scriu cartea aceasta ca să călătoresc.

Ca să nu mă rătăcesc prea mult, voi folosi o busolă care nu m-a lăsat niciodată la greu: frica. Ia-o pe urmele fricii și vei ajunge acasă – casa ta și a celorlalți. În situația aceasta e destul de simplu, pentru că pe lume sunt frici multe, iar unele nu sunt deloc prostești.

De pildă, ne temem că MERGEM ÎNAINTE ORBEȘTE. E mai curând adevărat. Nu știm prea bine din ce s-a născut revoluția aceasta și cu atât mai puțin care îi e scopul. Nu-i cunoaștem obiectivele și, de fapt, n-am fi în stare să-i enunțăm foarte clar valorile și principiile. Cunoaștem principiile Iluminismului bunăoară, dar nu și pe ale noastre. Cel puțin nu la fel de precis. Astfel, dacă ne întreabă copilul încotro ne îndreptăm, tindem să ne refugiem în răspunsuri evazive [„De ce nu-mi spui tu?" fiind, de fapt, cel mai bun dintre acestea. Deducem de aici nevoia stringentă ca această carte să fie scrisă de cineva, la o adică, chiar de altcineva în afară de mine].

O ALTĂ TEMERE SUNĂ AȘA: suntem siguri că nu e vorba de o revoluție tehnologică prin care, orbește, se impune o metamorfoză antropologică incontrolabilă? Ne-am ales niște instrumente care ne plac, dar oare a avut cineva grijă să calculeze, preventiv, consecințele pe care folosirea acestora le va avea asupra existenței noastre, poate asupra inteligenței noastre, ba chiar, în cazuri extreme, asupra concepției despre bine și rău? Există un proiect pentru omenire îndărătul diferiților Gates, Jobs, Bezos, Zuckerberg, Brin, Page, sau sunt numai idei strălucite de afaceri care produc, fără voie, oarecum la întâmplare, un nou fel de omenire?

APOI – ASTA ÎMI PLACE ÎN MOD DEOSEBIT – NE TEMEM CA NU CUMVA să producem o civilizație formidabilă, ba chiar plăcută, dar care

nu pare capabilă să facă față undei de șoc a realității. Această civilizație e festivă, pe când lumea și Istoria nu sunt: desființarea unor virtuți precum răbdarea, efortul și lentoarea nu va da oare naștere, în cele din urmă, unor generații incapabile să facă față întorsăturilor sorții sau măcar violenței inevitabile a oricărui destin? Începem să credem că, tot cultivând abilități superficiale, pierdem forța musculară necesară în lupta corp la corp cu realitatea. De aici și o anumită tendință de a estompa realitatea, de a o evita, de a o înlocui cu reprezentări facile care adaptează conținuturile, făcându-le compatibile cu *device*-urile noastre și cu tipul de inteligență care s-a dezvoltat pe baza logicii acestor *device*-uri. Suntem siguri că nu e o tactică sinucigașă?

ȘI MAI SUBTILĂ ESTE O ALTĂ FRICĂ, destul de răspândită, pe care n-aș ști s-o rezum altfel decât prin următoarele cuvinte banale: pe zi ce trece, oamenii pierd o părticică din umanitatea lor, preferând în locul acesteia o artificialitate, mai performantă și mai puțin expusă greșelii. Când pot, deleagă alegerile, deciziile și opiniile unor mașinării, algoritmi, statistici și clasamente. Rezultatul este o lume în care mâna olarului se întrevede tot mai puțin, ca să folosim o expresie îndrăgită de Walter Benjamin: lumea pare a fi mai degrabă rezultatul unui proces industrial decât al atingerii meșteșugarului. Așa vrem să arate lumea? Exactă, polizată și rece?

CA SĂ NU MAI VORBIM DE COȘMARUL SUPERFICIALITĂȚII, care e ucigător. Suspiciunea stăruitoare că percepției asupra lumii impuse de noile tehnologii îi scapă o bucată de realitate, probabil cea mai bună: aceea care pulsează sub suprafața lucrurilor, acolo unde numai un drum răbdător, anevoios și rafinat te poate purta. În trecut, pentru locul acesta am inventat un cuvânt devenit apoi totemic: *profunzime*. Contura convingerea că lucrurile aveau un sens, fie el și ascuns în locuri aproape inaccesibile. Indica un loc. Cum să negi faptul că noile noastre tehnici de descifrare a lumii par special concepute ca să facă imposibilă coborârea spre locul acela, impunând o mișcare aproape exclusivă, rapidă și neobosită,

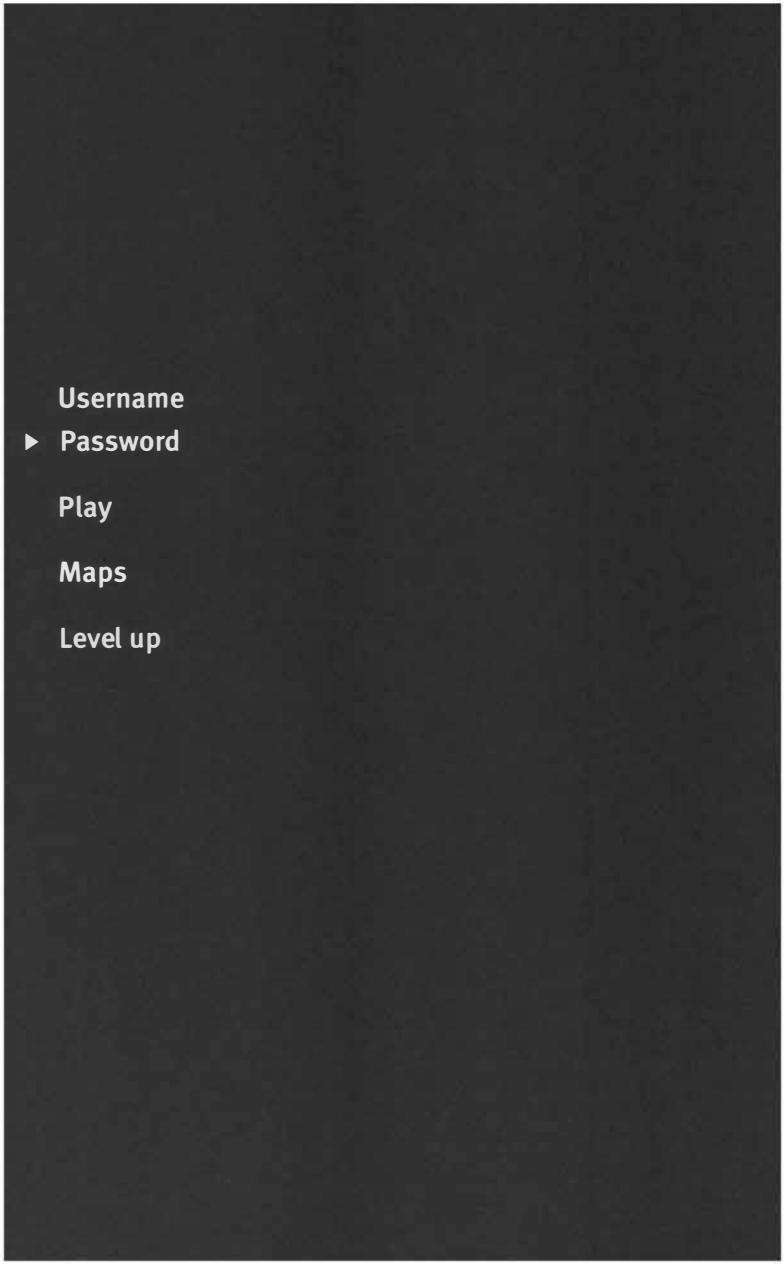
la suprafața lucrurilor? Ce se va alege dintr-o omenire care nu va mai ști să coboare până la rădăcini și să urce până la izvoare? La ce îi va folosi abilitatea cu care sare dintr-o ramură într-alta și navighează cu viteza șuvoiului? Ne evaporăm oare într-un neant festiv care va fi ultima noastră reprezentație?

De ani buni n-am mai folosit atâtea semne de întrebare într-un singur text.

Voi scrie acum aici ceea ce cred despre fricile acestea și despre altele asemănătoare. Nu e o idioțenie să le încercăm astăzi, așa cum ar vrea să ne facă să credem unele fracțiuni mai elitiste ale revoluției; fricile sunt rezultatul unei sume de indicii pe care ar fi destul de stupid să le ignorăm. Însă:

▶ în fiecare dintre fricile acelea am cusut definiția unui gest pe care îl facem și mulțumită căruia devenim mai buni. Astfel, dacă am fi în măsură să răspundem la fiecare dintre acele semne de întrebare, am avea la dispoziție tabla de materii a revoluției noastre. Căci harta a ceea ce facem este desenată pe dosul fricilor noastre. În felul acesta trecem hotarul către o nouă civilizație fără să ieșim în evidență, ascunzând în căptușeala îndoielilor noastre certitudinea clandestină a vreunui genial tărâm al făgăduinței. ◀

Este o călătorie destul de captivantă, așa că nu arareori mi s-a întâmplat să mai zăbovesc ca s-o admir, ceea ce m-a făcut să rămân în urmă și să nu merg în ritmul celor care chiar o înfăptuiesc. Din perspectiva stranie de cartograf întârziat și de înțelept dezinformat, continui să colecționez însemnări și schițe în care lansez propuneri de nume și locuri. În momentele de optimism mai lucid, visez la precizia unei hărți și la îmbinarea tuturor intuițiilor în frumusețea unui mapamond. Aceste momente sunt rare. Pentru că nu vreau să le irosesc, mi s-a părut că se impune să scriu cartea pe care o citiți și o voi scrie cu toată grija de care sunt în stare.


Username
Password
Play
Maps
Level up

Password*

Ei, până una-alta, ar fi bine să înțelegem ce s-a întâmplat. Ce s-a întâmplat *cu adevărat*.

Aș spune că ipoteza cea mai vehiculată este următoarea: a avut loc o revoluție tehnologică dictată de răspândirea tehnologiei digitale. În scurt timp, aceasta a generat o mutație evidentă în comportamentele oamenilor și în demersurile lor mentale. Nimeni nu poate spune cum se va sfârși.

Voilà.

Și acum să vedem dacă reușim să scoatem ceva mai bun.

Termenul DIGITAL vine din latinescul *digitus*, „deget". Noi numărăm pe degete, și de aceea DIGITAL este sinonim parțial cu NUMERIC. În contextul nostru, termenul este folosit ca să denumească un sistem destul de inteligent care transpune orice informație într-un număr. Dacă vrem să intrăm în detalii, este vorba de numere formate din secvențe de două cifre: 0 și 1. Am putea folosi și 7 și 8, important este să fie două cifre și numai două, corespondentele pentru *on* și *off*, pentru *da* și *nu*.

Bun! Când afirm că *transpune orice informație într-o înșiruire de cifre* nu mă refer la informații pe care le găsiți în ziare, la știrea zilei, la rezultatul unui meci, la numele vreunui asasin. Mă refer la orice părticică de lume care poate fi descompusă în unități

* „Parola" (în engl. în original).

minimale: sunete, culori, contururi, cantități, temperaturi... Transpun acea părticică de lume în limbajul digital (într-o secvență de o și 1), și atunci ia să vezi cum devine aproape imponderabilă, e doar o serie de cifre, nu are greutate, se află pretutindeni, călătorește cu o viteză amețitoare, nu se defectează pe parcurs, nu se contractă, nu se murdărește și nu se strică. Ajunge unde o trimit eu. Dacă de cealaltă parte există o mașină care poate înregistra acele numere și le poate transpune din nou în informația originară, s-a făcut.

Bunăoară culorile. Nu aveți obligația să știți asta, dar într-o bună zi le-am atribuit tuturor culorilor o valoare numerică exactă. Mai precis, am hotărât că avem 16.777.216 culori și fiecăreia dintre acestea i-am atribuit o valoare numerică alcătuită dintr-o secvență de o și 1. Zău! De exemplu, roșul cel mai pur care există a primit în urma digitalizării eticheta 1111 1111 0000 0000 0000 0000. De ce să facem ceva atât de lipsit de poezie? Simplu: pentru că, transpunând o culoare într-un număr, o pot introduce în mașini care o pot modifica, o pot transmite sau, pur și simplu, o pot păstra. Mașinile fac asta cu o ușurință derizorie, fără cea mai mică eroare, cu o viteză amețitoare și costuri neînsemnate. Ori de câte ori vreau să revăd culoarea reală, îi cer mașinii să mi-o restituie, iar ea execută comanda.

Remarcabil.

La fel se întâmplă și cu sunetele, literele alfabetului sau temperatura corpului dumneavoastră. Sunt părticele de lume.

Giumbușlucul a început să se bucure de un succes masiv la sfârșitul anilor '70. Pe vremea aceea, datele care se păstrau sau se transferau erau ambalate într-un mod numit ANALOGIC. Asemenea altor vechituri precum compasul sau bunicii, analogicul era o modalitate mai completă de a înregistra realitatea, mai exactă și chiar mai poetică, însă teribil de complexă, fragilă și perisabilă. Așa, ca să dăm un exemplu, termometrul cu mercur, acela pe care îl foloseam când aveam febră, era analogic; mercurul din tub reacționa la temperatură modificându-și volumul, iar noi, pe baza experienței, deduceam ce temperatură aveam în funcție de

o mișcare spațială. Cifrele imprimate pe sticlă traduceau mișcarea într-un verdict care indica o temperatură exactă în grade Celsius [dacă aveai peste 37 cu 5 nu te duceai la școală]. Acum avem termometre digitale; le lipești de frunte, apeși pe un butonaș și într-o clipită îți afișează o temperatură anume. Un senzor detectează o valoare care corespunde unei anumite secvențe de 0 și 1 pe care mașina o înregistrează și o transpune într-o valoare în grade, afișată pe ecran. Ca tip de experiență, amintește foarte mult de trecerea de la fotbalul mecanic la jocurile video.

Două lumi diferite.
Termometrul cu mercur și cel digital.
Discul de vinil și CD-ul.
Pelicula cinematografică și DVD-ul.
Fotbalul mecanic și jocurile video.
Două lumi diferite.

Un posibil defect al celei de-a doua (al lumii digitale) este faptul că nu e în stare să înregistreze toate nuanțele realității; înregistrează realitatea secvențial, din când în când. Să vă explic: acul ceasului din clopotniță are o mișcare continuă, acoperă fiecare microsecundă a timpului, la fel ca mercurul care își modifică volumul în termometru și se deplasează acoperind fiecare micronivel de temperatură; dar ceasul digital pe care îl aveți dumneavoastră nu face asta. Poate că vă indică secundele, ba chiar zecimile sau sutimile de secundă, însă, la un moment dat, încetează să mai numere și sare la cifra următoare; acolo, la mijloc, se găsește o porțiune infinitezimală de lume pe care sistemul digital o pierde pe drum.

Pe de altă parte, sistemul digital are un avantaj neprețuit: este ideal pentru computere. Adică pentru mașinile care pot calcula, modifica și transfera realitatea, cu condiția să le-o furnizăm în limbajul pe care îl cunosc, adică în numere. Din acest motiv, odată cu perfecționarea treptată a computerelor, care au ajuns încetul cu încetul și obiecte de consum individual, ne-am hotărât să trecem la digital. Practic, ne-am apucat să îmbucătățim realitatea până ce am obținut particule infinitezimale, iar fiecăreia i-am

atribuit o secvență de o și 1. Am digitalizat-o, adică am transformat-o în numere. Astfel, lumea a devenit modificabilă, stocabilă, reproductibilă și transferabilă prin intermediul mașinilor pe care le-am inventat; ele fac toate aceste operațiuni foarte rapid, fără erori și cu costuri moderate. Nimeni n-a băgat de seamă, însă a venit o zi în care cineva a stocat digital o părticică de lume, iar părticica aceea a înclinat definitiv balanța către digital. Nu mă întrebați cum, dar știm în ce an s-a întâmplat: în 2002. Ne folosim de data aceasta ca de punctul precis din timp în care am trecut pe celălalt versant și ne-am trezit cu viitorul în fața ochilor.

2002.

Coborârea a fost foarte accelerată. Răspândirea internetului și aplicarea, uneori genială, a formatului digital la o serie destul de impresionantă de tehnologii au generat, în mod cât se poate de evident, ceea ce putem numi acum pe drept cuvânt REVOLUȚIE DIGITALĂ. Se înfăptuiește de vreo patruzeci de ani și de vreo zece a răsturnat oficial puterea anterioară. E ceea ce, aparent, v-a prostit copilul.

Destul de simplu, nu-i așa? Ajungem imediat și la partea dificilă.

Revoluție este un termen mai curând generic, pe care îl folosim destul de liber. Îl putem cita ca să definim transformări istorice care s-au soldat cu munți de cadavre (Revoluția Franceză, revoluția rusă), după cum îl putem irosi și pe niște bagatele precum trecerea la apărarea cu trei fundași a echipei ai cărei suporteri suntem (revoluție tactică).

Ce oameni suntem și noi!

În orice caz, înseamnă că cineva, în loc să inventeze o mutare strălucită, modifică tabla de șah; se numește schimbare de paradigmă [e de o virtuozitate irezistibilă și face toți banii].

În mare, cam pe acolo ne-am încadra noi cu revoluția digitală.

Dar există mai multe feluri de revoluții și e foarte important să fim exacți. Revoluția pe care a înfăptuit-o Copernic intuind că Pământul se rotește în jurul Soarelui, și nu invers, nu face parte din aceeași categorie cu aceea pe care o numim Revoluția Fran-

ceză. După cum nici inventarea democrației în Atena secolului al V-lea î.e.n. nu este comparabilă cu inventarea becului (Edison, 1879). Cu toții au inventat noi table de șah, dar jocul nu pare chiar același.

Când ne referim la revoluția digitală de pildă, este destul de limpede că vorbim în primul rând despre o revoluție *tehnologică*, despre inventarea a ceva ce dă naștere unor noi instrumente și unui alt fel de viață, precum plugul, armele de foc, calea ferată. Acum, pentru că am trecut prin atâtea revoluții tehnologice, avem la dispoziție niște statistici interesante. Iată concluziile clare de pe urma analizării acestora:

▶ revoluțiile tehnologice pot fi minunate, dar arareori produc în mod direct o revoluție mentală, adică o transformare la fel de vizibilă în gândirea oamenilor. ◀

GUTENBERG Exemplu: inventarea tiparului (Gutenberg, Mainz, 1436–1440). O mișcare revoluționară ale cărei consecințe colosale le cunoaștem. În vreme ce lăsa de izbeliște, perplexă, mare parte din cultura orală – care pe atunci exercita o dominație absolută asupra unei lumi de analfabeți –, deschidea orizonturi nemărginite gândirii omenești, libertății și forței acesteia. De fapt, demonta un privilegiu care, vreme de secole, blocase răspândirea ideilor și a informațiilor, aceasta fiind controlată de cei ce dețineau, vremelnic, puterea. Iată ce avea să se întâmple: ca să îți pui în circulație propriile idei nu mai aveai nevoie de o rețea de copiști pe care nici o persoană particulară nu și-o putea permite și nici de o mașinărie atât de complicată și de lentă încât n-ar fi fost deloc profitabil s-o folosești. Grozav! Ajunși aici, este important să subliniem că, în ciuda consecințelor sale uimitoare, în esență, inventarea tiparului rămâne pentru noi o strălucită accelerare tehnologică, dar nu și un cutremur remarcabil în postura mentală a oamenilor, comparabil cu acela generat de revoluția științifică sau de cea romantică. La fel ca alte revoluții tehnologice, inventarea tiparului nu pare să fi determinat nemijlocit o mutație mentală colectivă. E ca și cum s-ar fi împotmolit înainte să ajungă la țintă, lăsându-le oamenilor răgazul să o cântărească și să o domesticească. A rămas o mutare de geniu într-o partidă ce nu s-a modificat prea mult, ci a continuat urmând aceleași reguli și respectând istoria unui joc care, în esență rămânea același.

STEPHENSON Dau un alt exemplu, mai puțin comod: inventarea motorului cu aburi (Anglia, 1765). Nici aici nu e vorba de o simplă idee genială, ci de ceva ce a schimbat lumea. Invenției acesteia i se datorează Revoluția Industrială, pe care o încadrăm în categoria revoluțiilor și care a avut consecințe incalculabile nu numai asupra vieții de zi cu zi a oamenilor, ci mai cu seamă asupra geografiei sociale a lumii. Harta folosită până atunci pentru a trasa rutele circulației banilor și granițele între bogați și săraci a devenit inactuală chiar în ziua în care a fost pornit primul război de țesut cu aburi. Totul avea să se schimbe atât de radical și de violent, încât bună parte din încăierarea înfiorătoare și sângeroasă reprezentată de secolul XX și-a avut obârșiile în scârțâitul acelei mașinării aparent inofensive. Impresionant!

Dar, și în acest caz, unda de șoc pare să fi atins în treacăt esența identitară a oamenilor pentru a se retrage apoi. Iar dacă astăzi căutăm răspântiile la care felul nostru de a înțelege omenirea a deraiat către noi direcții, nu ne gândim la locomotiva cu aburi a lui Stephenson și nici la deznădejdea mohorâtă a primelor fabrici din Anglia. Ne gândim eventual la Umanism, la Iluminism. Revoluții mentale în adevăratul sens al cuvântului, care par să aibă cel mult o relație politicoasă cu progresul tehnologic. Putem, la distanță de secole, să le vedem cum picură ca uleiul pe angrenajele lumii, până când lubrifiază un sistem hidraulic capabil să disloce suprafețe imense – blocuri ideologice care cântăresc tone – cu dezideratul de a redesena carcasa simțirii omenești sau scoarța terestră a planetei numite Om. Nu erau doar niște mutări admirabile, ci erau un joc nou.

De fapt, simplificând puțin, am putea spune că revoluțiile care schimbă lumea sunt multe, și adesea e vorba de revoluții tehnologice, însă cele care schimbă în mod radical oamenii sunt puține; poate că ar fi cazul să le numim pe acestea din urmă REVOLUȚII MENTALE. Ciudat e că, instinctiv, NOI PLASĂM REVOLUȚIA NOASTRĂ, CEA DIGITALĂ, ÎN CEA DE-A DOUA CATEGORIE, ADICĂ PRINTRE REVOLUȚIILE MENTALE. Deși ni se prezintă în mod evident ca o revoluție tehnologică, îi atribuim o amploare pe care revoluțiile tehnologice nu o au îndeobște: îi recunoaștem capacitatea de a genera o nouă idee de omenire. Acesta este momentul în care reacționăm și în care începem să ne temem. Nu ne limităm la a anticipa riscurile care i se pot imputa oricărei revoluții tehnologice: mulți își vor pierde locul de muncă, bogăția va fi distribuită inechitabil, culturi

întregi vor fi exterminate, planeta noastră va avea de suferit, se vor închide vechile lăptării etc. Firește, suntem conștienți de aceste obiecții, dar, așa cum am văzut, la momentul potrivit ajungem la temeri mai însemnate, care privesc țesătura morală, mentală și chiar genetică a oamenilor; aceștia se tem de o mutație radicală, de nașterea unui om nou, zămislit întâmplător dintr-o descoperire tehnologică irezistibilă. În revoluția aceea care, fiind tehnologică, este minoră, intuim mersul unei revoluții majore, fără doar și poate de natură mentală.

Este un punct crucial, care necesită un anumit grad de concentrare. Vă rog, puneți telefonul pe modul avion și dați-i o suzetă copilului, că oricum povestea asta cu deformarea cerului gurii n-a fost demonstrată științific.

În revoluția aceea care, fiind tehnologică, este minoră, intuim mersul unei revoluții majore, fără doar și poate de natură mentală.

E un gest pe care s-ar cuveni să-l imortalizăm într-un stop-cadru, apoi să-l privim cu atenție și să ne întrebăm: ce naiba facem noi acum? Ne supraevaluăm demersurile? Îi atribuim unei simple transformări tehnologice o importanță exagerată? Ne-am lăsat copleșiți de panică? Totul este o uriașă neînțelegere, rod al fricilor noastre?

S-ar putea, dar eu n-aș miza pe asta.

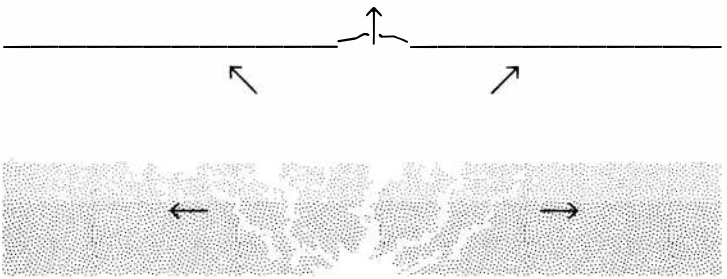
Dimpotrivă, sunt convins că există ceva minunat de exact în bănuiala noastră că în acest caz nu se schimbă doar părticele, ci se schimbă totul. Un fel de instinct animalic uimitor ne împinge să identificăm în ceea ce se întâmplă o mutație care nu se va limita doar la felul cum alegem un restaurant. Ne orientăm orbește, dar vedem foarte limpede.

Păi și atunci?

Încerc să mă exprim cât se poate de simplu: se prea poate să fim martorii unei adevărate revoluții mentale și, dacă mă întrebați acum ce facem cu povestea asta cu revoluțiile tehnologice care nu au produs niciodată harababuri de asemenea amploare, vă răspund așa: credeți-mă, ne împiedicăm de o banală eroare de perspectivă, care poate fi de înțeles, dar care este periculoasă și

greu de anihilat. NOI CREDEM CĂ REVOLUȚIA MENTALĂ ESTE EFECTUL REVOLUȚIEI TEHNOLOGICE, DAR, DE FAPT, AR TREBUI SĂ PRICEPEM CĂ E INVERS. Socotim că lumea digitală este cauza pentru toate, în vreme ce ar trebui, dimpotrivă, să o interpretăm așa cum, probabil, este: ca pe un efect, consecință a unei revoluții mentale. Vă garantez că ne uităm la hartă cu susul în jos. Trebuie să o întoarcem. Trebuie să inversăm secvența aceea afurisită. *Mai întâi* se manifestă revoluția mentală și abia *mai apoi* cea tehnologică. Credem că o nouă formă de inteligență (sau de prostie, spuneți-i cum poftiți) a fost generată de computere. Inversați imediat secvența: un nou tip de inteligență a generat computerele. Carevasăzică o anumită mutație mentală și-a procurat instrumentele potrivite pentru felul ei de a exista, și a făcut asta rapid, iar noi numim ceea ce a făcut revoluție digitală. Continuați să inversați secvența, nu vă opriți! Nu trebuie să vă întrebați ce fel de minte poate fi generată de folosirea motorului de căutare Google, ci întrebați-vă ce fel de minte a generat un instrument precum Google. Nu mai încercați să înțelegeți dacă folosirea smartphone-ului ne deconectează de la realitate, ci dedicați acest timp de reflecție încercării de a înțelege tipul de legătură cu realitatea pe care îl căutam în momentul în care telefonul fix ni s-a părut irevocabil necorespunzător. Vi se pare că *multitasking*-ul generează o incapacitate substanțială de a acorda atenția cuvenită lucrurilor. Inversați secvența: din ce cotlon încercam să ieșim când ne-am construit instrumentele care ne permiteau, în sfârșit, să jucăm la mai multe mese deodată? Dacă revoluția digitală vă sperie, întrebați-vă de ce fugeam când am pornit pe drumul unei asemenea revoluții. Căutați inteligența care a generat revoluția digitală; e mult mai important decât să o studiați pe aceea care a fost generată de ea, căci inteligența generatoare este matrița inteligenței generate. Pentru că omul nou nu este produsul smartphone-ului, ci este inventatorul lui, cel care avea nevoie de acest obiect, cel care și l-a proiectat pentru a-l folosi, cel care l-a creat ca să evadeze dintr-o închisoare, ca să răspundă la o întrebare sau ca să reducă la tăcere o frică. Pauză. Încă un efort, ultimul.

▶ Astfel, toate fortărețele digitale presărate de-acum în peisajul nostru ar trebui interpretate ca niște formațiuni geologice întoarse către cer prin acțiunea unui seism subteran.



Seismul acela este revoluția mentală ai cărei fii suntem noi.

S-a produs altundeva, într-un pliu al timpului pe care adesea nu-l cunoaștem și de care nici nu suntem conștienți, însă îl putem recunoaște și studia în modificările uluitoare pe care le-a imprimat scoarței terestre a gesturilor noastre, a tabieturilor noastre, a posturilor noastre mentale.

Multe din aceste modificări pot fi de atribuite, de fapt, revoluției digitale și e adevărat că tocmai acestea ni se par, mai mult decât altele, scrierea în care am surprins codurile ultime ale mutației. Au multe să ne învețe și să ne dezvăluie, cu condiția să nu le considerăm cauza tuturor lucrurilor.

S-ar cuveni să ne raportăm la ele ca la niște ruine, ca la descoperiri arheologice care ne arată cât de este de minunată civilizația aceasta misterioasă.

Civilizația noastră. ◀

Puteți să conectați din nou telefonul, mulțumesc.

A, plânge copilul.

Rezum: întoarceți afurisita asta de hartă!

Revoluția digitală se află dedesubt, nu deasupra.

Așa.

Obișnuiți-vă să priviți lumea digitală ca pe un efect, nu ca pe o cauză! Îndreptați-vă privirea către punctul în care a început totul! Căutați revoluția mentală în care toate își au originea. Dacă există un model de omenire la care conlucrează toate acestea, apoi acolo va fi scris.

Bun!

E adevărat că harta este aproape goală încă, dar cel puțin o ținem cum se cuvine.

Vă asigur că era lucrul cel mai greu de făcut.

Acum putem începe să măsurăm, să dăm câteva denumiri, să trasăm câteva hotare.

Să pornim de la ideea unei revoluții digitale asemănătoare unui lanț muntos produs de un seism subteran. Să încercăm să desenăm munții aceștia.

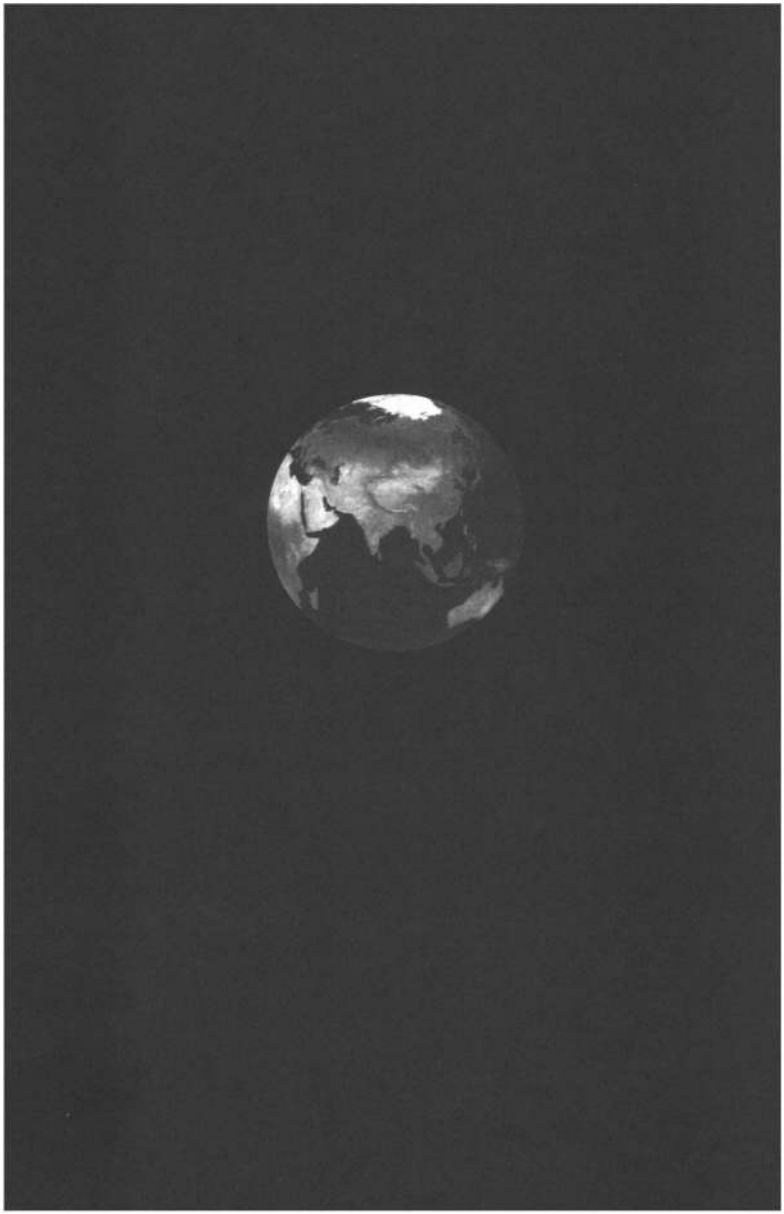
Username
Password

▶ Play

1978	Vertebra zero
1981–1998	De la Commodore 64 la Google Epoca clasică
	Glose la epoca clasică
1999–2007	De la Napster la iPhone Colonizarea
	Glose la era colonizării
2008–2016	De la aplicații la AlphaGo The Game
	Glose la *era The Game*

Maps

Level up



1978: Vertebra zero

Deși revoluția digitală e o constelație de fenomene și evenimente destul de bine articulată, putem încerca de fapt să-i desenăm o coloană vertebrală alcătuită prin alinierea vârfurilor mai înalte decât celelalte, a formațiunilor geologice împinse mai sus de mișcarea seismică pe care încercăm să o înțelegem. Să încercăm! Prin izolarea unui fel de VERTEBRĂ ZERO. N-aș vrea să vă așteptați la ceva deosebit de solemn; mă gândesc la un joc pe calculator.

Se numea *Space Invaders*. Cei născuți după 1980 probabil că nici nu știu despre ce e vorba. Eu știu pentru că am jucat acest joc; aveam douăzeci de ani și, în mod inexplicabil, aveam și vreme de pierdut. Fusese inventat de un inginer japonez pe care îl chema Nishikado Tomohiro. Trebuia să tragi în niște extratereștri care cădeau din cer într-un fel mai degrabă idiot, repetitiv, previzibil, dar ucigător. Pe măsură ce coborau, viteza lor creștea. Când începeau să se apropie de tine te zăpăceai complet.

Judecată după standardele actuale, grafica era ca vai de ea: extratereștrii (care se numeau *micii marțieni* în Italia) păreau niște păianjeni desenați de vreun nepriceput. Totul era strict bidimensional, alb-negru. Și ferparele din ziare erau mai vioaie.

N-aveam computere acasă, așa că jucam *Space Invaders* în localuri speciale (se găseau și la baruri), în care exista un soi de piesă de mobilier cu niște dimensiuni care acum îmi par inexplicabile. În mobilă erau încastrate un ecran de dimensiunile unui

televizor micuț și o consolă austeră, pe care se găseau trei butoane – sau, în versiunile mai sofisticate, un joystick și două butoane.

Trebuia să te apleci nițel, să introduci o monedă într-o fantă specială, să apeși pe *play*, iar apoi începeai să zdrobești butoanele trăgând ca disperatul. În Japonia, aveai nevoie de o monedă de 100 de yeni; cei care jucau *Space Invaders* erau așa de numeroși, încât nu se mai găseau monede de 100 de yeni, iar monetăria statului a fost nevoită să accelereze producția.

Un asemenea succes ne-ar putea face să înțelegem ceva, dar asta se va întâmpla numai dacă ne aducem aminte de două jocuri care se găseau în baruri înainte de apariția lugubrei piese de mobilier cu *Space Invaders*. Era vorba de fotbalul mecanic și de *Flipper*.

Și am ajuns la punctul crucial.

Dacă faceți un pas înapoi, ba chiar doi, dați peste o serie de jocuri care, mai bine decât oricare alta de pe lumea asta, vă poate face să SIMȚIȚI mai curând decât să înțelegeți esența revoluției digitale.

Seria este: fotbalul mecanic, *Flipper*, *Space Invaders*.

Nu faceți fața asta, aveți încredere!

Și studiați cu atenție secvența. Încercați s-o înțelegeți fizic, jucați din nou, în mintea dumneavoastră, jocurile acelea trei, unul după celălalt. Veți simți cum, la fiecare trecere, ceva se năruie, totul devine mai abstract, ușor, fluid, artificial, rapid, sintetic. Se produce o mutație, foarte asemănătoare cu aceea care ne-a făcut să trecem de la analogic la digital.

Nu e nimic teribil de complicat, ci e ceva mai curând fizic. În fotbalul mecanic, simți loviturile în palma mâinii, zgomotele sunt firești, sunt produse de mecanica lucrurilor, totul e cât se poate de real, mingiuța există cu adevărat, depui efort fizic, te miști, transpiri. La *Flipper* se schimbă ceva: jocul e protejat de o placă de sticlă, sunetele sunt în general reproduse, electrice, distanța între tine și mingiuță crește, totul se concentrează în două butoane care abia dacă te lasă să simți mingea, într-un fel de semipercepție. Mișcarea mâinilor, care la fotbalul mecanic avea la dispoziție o infinitate de viteze și unghiuri, se rezumă aici la efortul

a două degete care mai au încă anumite opțiuni, dar acestea sunt destul de limitate și, până la urmă, le sunt rezervate doar experților. Cât despre corp, acesta e aproape un spectator, ca și cum ar fi străin de esența chestiunii. Persistă doar o anumită mișcare a bazinului care se folosea pentru a devia cursa mingiuței și pentru a face vreo amărâtă de aluzie sexuală; din aceste două motive, era interzis să abuzezi de această mișcare.

Și acum apucați-vă să jucați *Space Invaders*!

Corpul? A dispărut. Nu mai este aproape nimic fizic în sens restrâns, mingiuța (micii marțieni) nu e reală, după cum nici sunetele nu sunt reale. Un ecran, care nu exista în fotbalul mecanic, iar la *Flipper* ținea doar scorul, a înghițit totul, DEVENIND terenul de joc. Totul este imaterial, grafic, indirect. Dacă există o realitate, aceasta este oferită într-o reprezentare sub sticla ecranului și nu se poate modifica decât prin comenzi care îi sunt exterioare și care, impersonal, îi comunică ordinele. În teorie, totul pare foarte rece, constrângător, asfixiant, trist până la urmă. Dar acum ia să începeți să jucați și încercați să simțiți neașteptata lipsă de uzură, netezimea planului de joc, ușurința mișcării, șirul aproape fluid de ordine și decizii, reducerea oricărei situații de joc la esențial, curățenia sistemului, posibilitatea de concentrare aproape totală, viteza cu care se joacă. Pariez că începeți să pricepeți de ce au rămas fără monede japonezii ăia.

Acum întoarceți-vă într-o nanosecundă la manetele fotbalului mecanic! Parcă aveți o tresărire, nu-i așa? Ca și cum ați fi fost luați de la o ședință de meditație ca să fiți teleportați în mijlocul unei discuții la bar; dintr-odată, totul este atât de dens, mașinal, imprecis și deranjant de adevărat... Nu s-ar putea spune care dintre variante este mai bună, însă e limpede că sunt diferite, *total* diferite. Care dintre aceste situații vi se pare mai prezentă, mai vie și mai reprezentativă pentru dumneavoastră înșivă?

Zburați puțin către fotbalul mecanic și apoi întoarceți-vă într-o clipă la consola *Space Invaders*.

Faceți câteva drumuri dintr-acestea înainte și înapoi, eventual oprindu-vă, din când în când, în gara intermediară a *Flipper*-ului.

Faceți asta cum se cuvine!

Simțiți migrația?

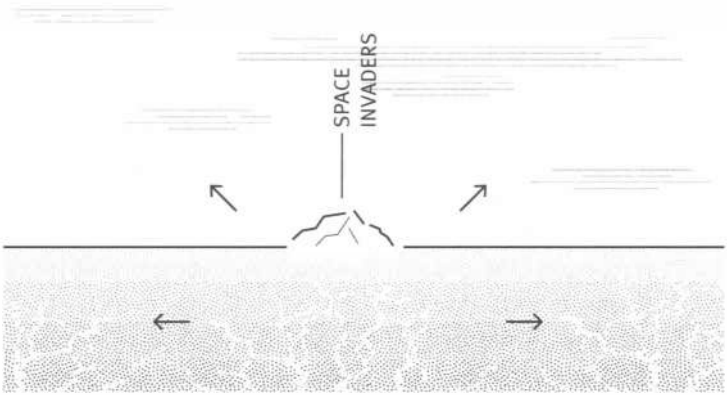
Chiar MIGRAȚIE este termenul potrivit, adică deplasarea centrului de greutate în jurul căruia se organizează lucrurile, alunecarea atâtor detalii de o parte și de cealaltă a peisajului și chiar permutarea capacităților, oportunităților, senzațiilor și emoțiilor dumneavoastră. MODIFICAREA CONSISTENȚEI EXPERIENȚEI.

Sunt doar trei jocuri, dar cât de multe lucruri migrează în trecerea de la vechi la nou!

Nu pierdeți vremea încercând să decideți care din cele două situații e mai bună, ci concentrați-vă în încercarea de a percepe migrația aceea cu o privire atotcuprinzătoare, într-o singură senzație. Neapărat într-o senzație.

Gata? Bun! Simțiți de fapt tipul de flux care definește trecerea de la analogic la digital. Atingeți nervul principal al revoluției pe care o înfăptuim, mișcarea fundamentală a acestei revoluții, secretul ei, dacă vreți.

Space Invaders, un biet joc pentru pierde-vară, este una dintre primele dovezi geologice ale unui seism. De altminteri, inima sa era complet digitală: un *software* înregistrat pe o cartelă. Dacă revoluția digitală are o coloană vertebrală, atunci aceasta poate fi prima vertebră. Abia se ridică pe sub pielea lumii, dar o simțim la pipăit și o vedem. Ea există. Este un început.



COMENTARIU Ca să vă faceți o idee despre efortul care ne așteaptă, zăbovesc puțin asupra acestei vertebre și mă ocup de ea așa cum ar trebui să ne ocupăm de toată coloana vertebrală a revoluției digitale: ca și cum ar fi vestigiile arheologice în care putem descifra urmele unei civilizații misterioase. Trebuie să căutăm fosilele unei vieți de dinainte, codexurile revoluției mentale care a generat toate acestea.

E mai simplu să întreprindem acțiunea decât s-o explicăm. De aceea răzuiesc prima coastă și fac rost de câteva indicii.

UNU În comparație cu fotbalul mecanic și cu *Flipper*, *Space Invaders* era un joc care impunea o postură fizică și mentală revoluționară, incredibil de sintetică și brutal de concisă: om, consolă, ecran. Om, butoane, ecran. Degetele pe butoane, ochii pe ecran. Degetele dau comenzi prin care se obțin date, iar rezultatele pot fi verificate pe ecran, privindu-l. Adăugați un strop de sunet ca să faceți sistemul mai funcțional. Vă amintește de ceva? La ora actuală, e una dintre posturile fizice și mentale preferate ale oamenilor. O folosim ca să facem operațiuni de tot felul, de la rezervarea unei camere de hotel la o declarație de dragoste. Este, dacă vreți, postura prin excelență, cea care definește era digitală. Nici măcar răspândirea tehnologiei *touch* n-a izbutit s-o destabilizeze semnificativ. Să ne înțelegem, postura aceasta n-a fost inventată de *Space Invaders*, dar probabil că în jocul acela s-a ivit postura aceasta, a ieșit pentru prima oară la suprafața vieții unui număr cu adevărat semnificativ de persoane. Ca să înțelegem despre ce e vorba, primul PC cât de cât popular (dar popularitatea sa nu se compară nici pe departe cu aceea a lui *Space Ivaders* și a așa-ziselor *Arcade games*) datează din 1982; PC-ul se numea Commodore 64. Primul Macintosh – care, față de *Space Invaders*, e ca o catedrală față de o capelă votivă – apare în 1984. Pentru primul smartphone luat în seamă de populație trebuie să mai așteptăm nouăsprezece ani, până în 2003.

Așadar, dacă înfășurați panglica și căutați prima atestare a posturii acesteia – om, butoane, ecran reunite într-un singur

animal – în viața unui număr copleșitor de oameni, peste ce dați? Peste *Space Invaders*, zic eu. Și peste jocurile de felul acesta.

CE ÎNVĂȚĂM NOI DE AICI? Că – ia te uită! – în vertebra zero, în ADN-ul său, se găsește un fel de postură care avea să se bucure de mare succes și pe care o vom recunoaște în mare parte din formațiunile geologice pe care le numim revoluție digitală: om-butoane-ecran într-un singur animal. Scriu cartea aceasta tocmai dintr-o asemenea postură. (Probabil că nu va fi și postura în care o citiți dumneavoastră; îmi exprim respectul față de cartea tipărită, care rezistă încă la orice mutație).

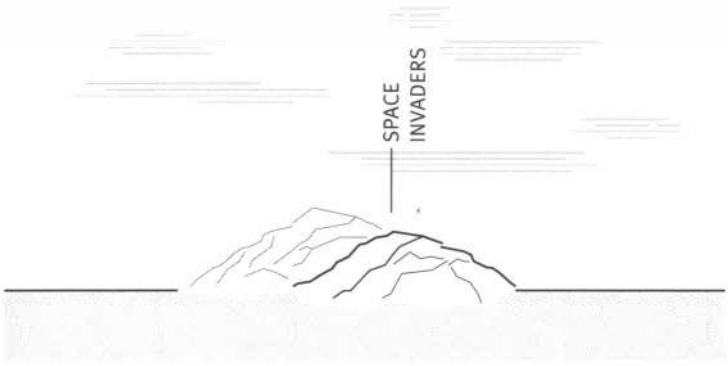
DOI Fotbalul mecanic era o piesă de mobilier cu o anume demnitate, iar *Flipper*-ul avea o oarecare frumusețe, în vreme ce *Space Invaders* era grețos. Însă fotbalul mecanic rămânea doar fotbal mecanic, cel mult puteai schimba culoarea tricourilor jucătorilor. *Flipper*-ul putea avea mai multe variante (de la decoruri fantastice la femei despuiate), putea să aibă trasee complicate pentru mingiuță, să introducă opriri, mici diferențe de nivel, dar până la urmă tot aia era, mingiuța ricoșa și apoi cădea, punând capăt jocului. Oribila piesă de mobilier pentru *Space Invaders* AVEA ÎNSĂ ÎN INTERIORUL SĂU INFINITUL: odată definită postura om-butoane-ecran, restul era nemărginit. Acolo se aflau toate jocurile din lume, chiar acolo, înăuntru, era suficient să schimbi cartela. Pentru cei în stare să le vadă, acolo se aflau și *FIFA 2018*, și *Call of Duty*. Trebuia doar să se insiste pe grafică, să se adauge câteva funcțiuni și să se folosească tehnologii audio și video mai avansate; avea să ne iasă după vreo cincisprezece ani, cu uimitoare măiestrie. Avem PlayStation din 1994.

CE ÎNVĂȚĂM NOI DE AICI? Că în vertebra zero, în ADN-ul său, se găsește un tip de mișcare ce avea să se bucure de mare succes și pe care o vom recunoaște în mare parte din formațiunile geologice pe care le numim revoluție digitală: în loc să creezi multe lumi frumoase și diferite, investește-ți timpul în inven-

tarea unui singur mediu în care să se poată vărsa toate lumile existente. Cu alte cuvinte, nu-ți irosi timpul punând la punct lucruri care nu se pot dezvolta prea mult, ci caută mai degrabă să inventezi lucruri cu posibilități infinite de dezvoltare pentru că au fost gândite pentru a putea cuprinde TOTUL.

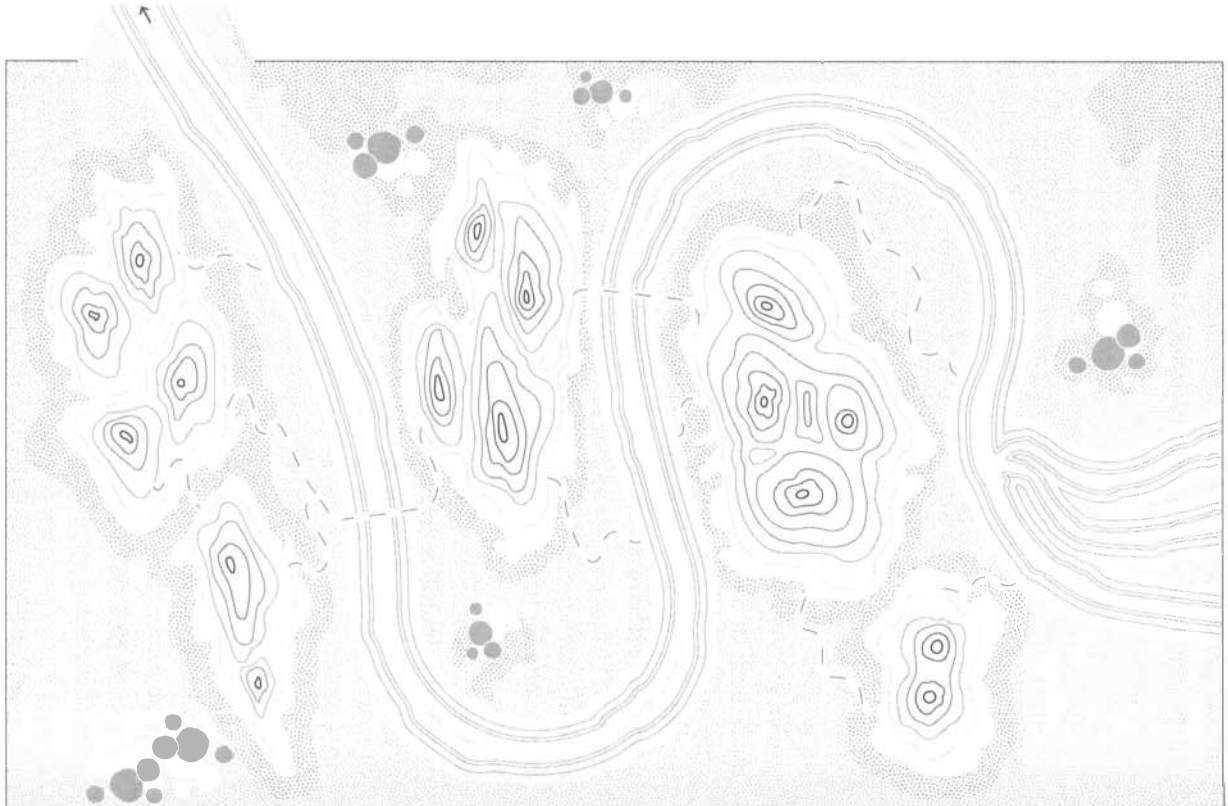
TREI *Space Invaders* era un JOC. Nu știu dacă intuiți ce implicații minunate presupune acest lucru. Practic, un seism subteran creează o falie în scoarța vieții cotidiene a pământenilor, iar primul punct de fisură – sau cel puțin unul dintre primele puncte – este momentul acela în care își pun papucii de casă, lasă totul baltă și încep să joace un joc. Eu consider că e o circumstanță fermecătoare. Mă întreb dacă o fi întâmplătoare. Firește, îmi place să cred că ziua în care am hotărât să răsturnăm masa și să pornim o revoluție epocală era o zi de vacanță. Eram în picioarele goale și sorbeam dintr-o doză de bere.

CE ÎNVĂȚĂM NOI DE AICI? Că în vertebra zero, în ADN-ul său, se găsește o atitudine care avea să se bucure de mare succes și pe care o vom recunoaște în mare parte din formațiunile geologice numite de noi revoluție digitală: generarea schimbării prin crearea unor instrumente care, dacă nu sunt chiar jocuri, măcar se aseamănă cu acestea. Suntem niște divinități vacanțiere, care plămădesc în ziua a șaptea, cea în care adevăratul dumnezeu se odihnește.



Bun, deocamdată mă opresc aici. Dacă numai din cea dintâi coastă mititică se pot deduce asemenea lucruri, pricepeți că perspectiva de a studia partea substanțială a coloanei vertebrale devine irezistibilă.

Prin urmare, merită să continuăm. Să trecem la capitolul următor, la următoarea porțiune de coloană vertebrală, la noi vestigii de analizat. Chiar începe să-mi placă!



1981–1998: De la Commodore 64 la Google
Epoca clasică

Aproape douăzeci de ani ca să aranjăm tabla de joc

O introducere inevitabilă și foarte importantă. Dacă vrem să facem din galaxia de evenimente pe care le numim REVOLUȚIE DIGITALĂ o coloană vertebrală lizibilă, un lanț muntos care să ne ajute să înțelegem ceva, atunci trebuie neapărat să rezumăm totul și să renunțăm la anumite nuanțe. Trebuie să consemnăm vârfurile, chiar dacă sacrificăm detaliile unor procese întinse, poate, pe mai multe zeci de ani. Îndeobște, în aceste pagini am ales să evidențiez evenimentele numai atunci când s-au manifestat cu adevărat la suprafața consumului colectiv, devenind scenarii în care s-au regăsit mulți oameni, nu doar anumite elite. Știu, e o metodă arbitrară. Dar, în fond, avem prea multă nevoie de o sinteză comprehensibilă ca să ne mai cramponăm excesiv de mania preciziei. Vă sugerez să vă bucurați de prilejul de a privi totul de deasupra, ca într-o fotografie făcută din aer, și, preț de câteva capitole, să acceptați inevitabila lipsă de precizie a unei priviri de sinteză. Ori de câte ori va fi cu putință, vom plana în jos ca să privim de aproape, promit!

Prin urmare, să lăsăm în urmă *Space Invaders* și să privim cum se înalță primii munți adevărați. E începutul anilor '80.

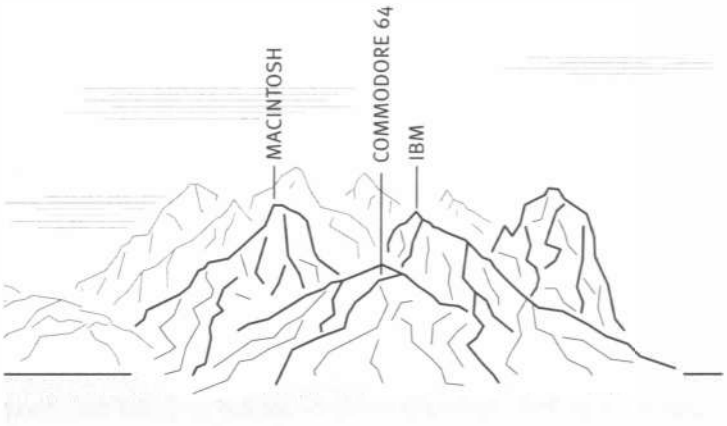
1981–1984

• În patru ani apar trei tipuri de *Personal Computer*. Sunt rezultatul unor experimente îndelungate și reușesc să se impună pe piață,

transformând un instrument rezervat elitelor într-un obiect pe care ți-l puteai închipui în casă chiar dacă nu erai un geniu sau vreun profesor la Universitatea Stanford. E vorba despre PC-ul celor de la IBM, de Commodore 64 și de Macintosh de la Apple. Dacă ne uităm acum la ele, ni se par de o tristețe dezolantă, dar pe vremea aceea trebuie să fi părut chiar frumoase și, în orice caz, destul de prietenoase. Cel care s-a vândut cel mai prost din cele trei a fost Macintosh-ul; era însă cel mai grozav. A fost primul care a folosit o grafică și o organizare a conținutului pe înțelesul oricărui prost: aveai o masă de scris, se deschideau ferestre, puteai să arunci diferite chestii în coș, iar acestea erau gesturi cunoscute tuturor. Te puteai deplasa pe ecran mișcând pe masă un obiect ciudat numit *mouse*. E de înțeles de ce, din ziua aceea, ecuația dintre inteligență și plictiseală a început să șchiopăteze.

ZOOM Nu putem înțelege cât de importante au fost toate acestea dacă nu ne concentrăm o clipă asupra *p*-ului din sintagma *PC. Personal.*

În ziua de azi, ni se pare normal ca oricine să aibă un computer, dar nu trebuie să uitați că așa ceva ar fi părut o nebunie cu numai patruzeci de ani în urmă. Existau computere de ani buni, însă erau niște monștri enormi și cloceau date în centrele de calcul ale câtorva instituții care, îndeobște, erau legate de vreo formă de dominație sau supremație. Chiar ar fi trebuit să fii vizionar ca să te gândești că vor ajunge pe biroul fiecăruia dintre noi. Spun chiar că, poate, adevărata mișcare de geniu nu a fost neapărat inventarea computerului, cât mai ales ideea că ar putea deveni un instrument personal, de uz individual. În ideea aceea mocnea dorința ciudată de a-i acorda oricărui individ o putere care fusese gândită ca apanaj al celor puțini. Era ceva incredibil. De aceea, când ne uităm la o fotografie cu un *Commodore 64*, pe lângă întrebarea dacă era chiar nevoie să folosească acea culoare bolnăvicioasă, trebuie să înțelegem că exact în momentul acela, nu cu un minut mai devreme, lumea se schimba CU ADEVĂRAT.



• În 1981 este lansat SMTP, primul protocol de mail care, înlesnind lucrurile, avea să anticipeze răspândirea ameţitoare a poştei electronice [după treizeci de ani, în 2012, omenirea avea să transmită 144 de miliarde de mailuri pe zi; trei din patru aveau să fie *spam*-uri]. De fapt, primul mail fusese trimis cu mulţi ani înainte; fusese expediat în 1971 de Ray Tomlinson, un american de treizeci de ani care studiase ingineria la New York. Am descoperit că, de pildă, folosirea semnului @ i se datorează.

IMPORTANT Mailurile circulau între computere folosind, ca să zicem aşa, o infrastructură rutieră invizibilă de care oamenii normali din vremurile acelea nici nu aveau habar; cei care se pricepeau o numeau *Internet*. Trebuie să v-o imaginaţi ca pe un fel de depozit de muniţii subteran. Dacă mai rezistaţi vreo câteva rânduri, veţi fi martorii exploziei imense care, în câţiva ani, avea să fisureze scoarţa terestră şi să proiecteze în aer unul dintre cele mai straşnice vârfuri apărute vreodată în urma revoluţiei digitale.

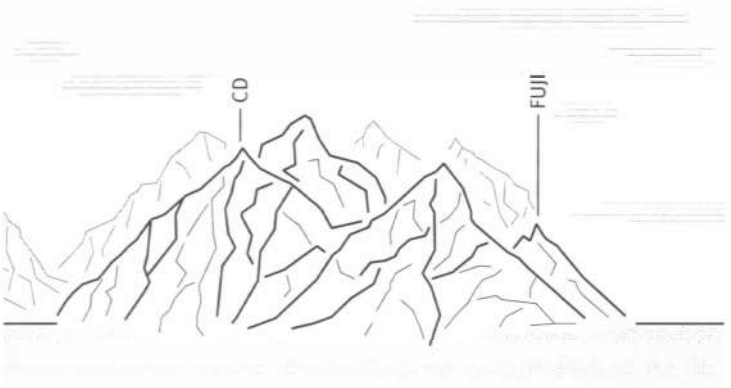
1982

• Iese la suprafaţă şi nu mai poate fi ascuns valul digitalizării, care va scufunda lumea: este pus în vânzare primul CD cu muzică,

adică o înregistrare transpusă în format digital și imprimată pe un suport de dimensiunile unei tigăițe. Philips și Sony, adică Olanda și Japonia, își unesc forțele pentru a-l lansa pe piață. Primul CD comercializat conținea, inexplicabil, o muzică nespus de urâtă: *Simfonia Alpilor* de Richard Strauss [primul CD de muzică pop a fost lansat de ABBA].

1988

• O altă etapă importantă în digitalizarea treptată a lumii: după muzică urmează imaginile. Se inventează primul aparat de fotografiat complet digital. Este produs de Fuji, o firmă japoneză, desigur.



Decembrie 1990

• Un inginer informatician englez pe nume Tim Berners-Lee inventează *World Wide Web*. Și astfel schimbă lumea.

Firește, e un moment istoric. Mai bine de o jumătate din lumea în care trăim se naște în momentul acela și voi continua să susțin asta chiar dacă poimâine *Web*-ul ar fi măturat de pe fața pământului și ar fi înlocuit cu ceva mai bun [ceea ce se și întâmplă, de altfel]. În inventarea *Web*-ului se regăsește un demers mental care, în scurt timp, se va transforma într-un automatism pentru

creierele a miliarde de oameni. *Web*-ul reprezintă, alături de alte câteva demersuri stupefiante, temelia civilizației noastre. Să ne concentrăm, dară! Se impune o paranteză solemnă, căci a sosit momentul să înțelegem lucrurile cum se cuvine. Sau cel puțin pentru mine acela a fost momentul.

Cred că e bine să pornim de la o informație care n-o să vă placă: *Internet*-ul și *Web*-ul nu sunt unul și același lucru. Știu, e enervant, dar n-avem ce-i face. *Internet*-ul a luat naștere înainte de *Web*, cu mult înainte. Și-acum să încerc să vă explic cum s-au petrecut lucrurile.

Totul a început în perioada Războiului Rece, din paranoia militarilor americani. Cum să facă să comunice între ei fără ca sovieticii să-și mai bage nasul? S-au concentrat asupra problemei și, în anii '60, au pus la punct o soluție ce friza genialul, pe care au numit-o ARPANET. Practic, au reușit să facă să comunice niște computere de-ale lor, aflate la o distanță foarte mare unul de celălalt, printr-un sistem de transmitere a pachetelor de date până atunci inexistent, generând astfel un fel de circuit blindat în care computerele acelea puteau face schimb de informații ferite de privirile iscoditoare ale comuniștilor. Trebuie să mai menționăm că transmiterea de date se petrecea într-un timp ridicol de scurt. Apăsai pe o tastă și mesajul tău ajungea instantaneu la capătul celălalt. Ei, dacă nu chiar instantaneu, oricum cu o viteză uimitoare.

Dacă nu erai copleșit de obsesia comuniștilor, îți puteai da seama imediat că o asemenea soluție deschidea perspective incredibile, care depășeau cu mult contextul militar. Unele universități americane ce colaboraseră la dezvoltarea ARPANET și-au dat seama de asta, au dezvoltat acea tehnologie și au preluat-o ca să lege computerele cercetătorilor. Pe 29 octombrie 1969, de la un computer al UCLA (Los Angeles) a plecat un mesaj care a ajuns în timp real la Universitatea Stanford (San Francisco), parcurgând 550 de kilometri cât ai zice pește. Desigur, mesajul a ajuns trunchiat, dar au remediat imediat problemele, și la cea de-a doua încercare totul a mers șnur. Așa că și-au creat un circuit intern și

au început să-l folosească pentru a pune în legătură toate computerele lor. Ca să spunem așa, își trimiteau scrisori (acum le numim *e-mail*-uri). Dar și întregi studii. Sau cărți. Sau bancuri, ce știu eu!? Oricum, nu era deloc rău.

Prin urmare, multe alte universități, unele companii mari și chiar administrațiile naționale au înțeles cât de utilă era acea descoperire, și fiecare și-a pus la punct circuitul propriu, care lega toate computerele lor. Să-i spunem pe nume: și-au pus la punct propria rețea (*network* în engleză). Fiecare avea rețeaua sa de sine stătătoare, care funcționa după reguli și mecanisme specifice. Erau vase necomunicante. Erau ca niște limbi diferite. Nu s-ar fi întâmplat nimic și voi ați mai umezi timbre cu limba și în ziua de azi dacă, în 1974, doi ingineri informaticieni americani nu ar fi creat un protocol care era capabil să pună în dialog formatele tuturor rețelelor din lume, făcându-le astfel, ca prin minune, să comunice între ele. Practic, era ca un traducător instantaneu la scară planetară: fiecare vorbea pe limba lui, iar protocolul acela traducea instantaneu. Nu i-au dat un nume frumos [ingineri, ce să le faci...], dar merită să-l cunoaștem: TCP/IP. A fost invenția care a eliminat barierele între diferitele rețele existente, cu rezultatul formidabil de a crea, de fapt, o singură rețea mondială imensă: cineva i-a spus *Internet*.

Erau anii '70 și – foarte important – în toate acestea era implicat un număr mai curând derizoriu de persoane, o elită foarte restrânsă raportat la populația planetei. Firește, era acea elită care avea acces la computere. Era un joc de nișă. Pesemne că până și jocul de curling e practicat de mai mulți oameni astăzi. De aceea nimic din toate acestea nu e sesizabil în coloana vertebrală a revoluției digitale, care, așa cum am spus, este menită să înregistreze fragmentele în care cutremurul s-a manifestat la suprafață, modificând efectiv viața oamenilor. În povestea noastră, momentul acela începe să se facă simțit abia în 1990. Tim Berners-Lee, un englez care lucra la CERN, la Geneva, inventează ceva numit Web. [Pentru prima oară apare bătrâna Europă în povestea aceasta în care toți eroii – toți! – sunt americani, cel mai adesea din California.

Se cuvine să adaug, pentru ca informația să fie completă, că Berners-Lee a inventat Web-ul lucrând pe un computer american: se numea NeXT și era produs de o firmă din California. E interesant să menționăm numele fondatorului acesteia: Steve Jobs.]

Ce a inventat, mai exact, Berners-Lee? Nu Internetul, de-acum ne-am dumirit. Și-atunci ce? Am aflat eu că există multe răspunsuri posibile la această întrebare strașnică, dar, din păcate, toate sunt imprecise sau incomplete. Mai adaug și eu un răspuns al meu.

Orice ar fi Web-ul, Berners-Lee l-a inventat prin trei demersuri precise.

Primul se naște dintr-o întrebare: dacă prin Internet pot face să comunice între ele toate computerele din lume, de ce să mă mulțumesc numai cu atât? Ce vreau să spun cu asta? Imaginați-vă computerul de pe masa de lucru a profesorului Berners-Lee și apoi imaginați-vă biroul în care se află acea masă de lucru. Bun! Acum uitați-vă de jur împrejur. Veți vedea fără doar și poate niște piese de mobilier. Deschideți-le și dați mare atenție sertarelor; sunt multe sertare, poate vreo sută, toate ticsite cu lucruri: proiecte, idei, însemnări, fotografii din concediu, scrisori de dragoste, rețete de la medic, CD-uri ale formației Beatles, colecții anuale de benzi desenate Marvel, carduri de fidelitate de la cinematograf, extrase de cont vechi. Și acum întrebați-vă: de ce nu pătrundeți direct în sertarele acelea? E cu putință oare să străbat mii de kilometri (am spus mii!) și să nu pot pătrunde în sertare când sunt la doi metri (doi!) de acestea pentru că sunt nevoit să mă opresc la computerul profesorului? E anapoda! Și atunci vorbesc cu profesorul Berners-Lee. El mă ascultă și, pentru că se pricepe, inventează un sistem prin care, modificând structura sertarelor, îmi permite să parcurg cei doi metri și să văd ce e înăuntru. Firește, nu e nevoit să mi le deschidă pe toate, el e cel care alege la care să-mi permită accesul, dar, odată ce le-a ales, se străduiește să le aducă la o structură care să-mi îngăduie să ajung la ele, să le văd și să cotrobăi prin ele, ba chiar să iau de acolo ce mă interesează. Cum face asta? Clonează conținutul acelor sertare în tot atâtea reprezentări

digitale pe care le pune într-un loc pe care-l numește, cu o simplitate sublimă, *loc*; sau mai bine zis *site*. Un site Web. Și-l imaginează ca pe un copac care-și întinde ramurile în spațiu; fiecare frunză este o pagină, o pagină Web. Din ce este alcătuit copacul acela? Din reprezentări digitale, adică din texte, imagini, sunete care, formatate în limbajul digital, sunt stocate în computer. Odată ajunse acolo, în fața lor se deschide imensa „infrastructură" a Internetului. Tocmai folosind acea infrastructură sertarele profesorului Berners-Lee, clonate în reprezentări digitale, se pun în mișcare și ajung la mine, la computerul meu. Iar la sfârșitul procesului, acolo găsesc eu ceea ce căutam: colecția de benzi desenate Marvel a profesorului Berners-Lee [rețetele mă interesau mai puțin].

E remarcabil, trebuie să recunoaștem.

Dar, în fond, e destul de previzibil. Numai că profesorul Berners-Lee continuă imediat cu un al doilea demers, de data aceasta *cu adevărat* înduioșător: pentru ca lucrurile să fie mai simple și mai spectaculoase, FACE CA TOATE SERTARELE SĂ COMUNICE ÎNTRE ELE. Cu alte cuvinte, odată ce pătrund într-un sertar, pot, chiar fără să-l închid, să pătrund și în altele, fără să mă mai întorc la punctul de pornire. Asta se realizează mulțumită portițelor pe care profesorul Berners-Lee le pune la punct, denumindu-le *link*-uri. E vorba de niște cuvinte speciale; de fapt, sunt mai mult decât cuvinte, sunt niște *hipercuvinte*, în general scrise cu albastru. Apăs pe ele și ajung într-un alt sertar. Pricepeți că lucrurile încep să devină interesante. Cu numai o oră înainte, a trimite un e-mail mi se părea ceva nemaipomenit, iar acum, când zbor ca un fluturaș de la un sertar la altul, să mă mulțumesc cu expedierea scrisoricii aceleia mi se pare o bagatelă inexplicabilă, ca o joacă de copii. Ar fi mult mai bine să încep să navighez de la un sertar la altul, de la un site web la altul, mai ales din moment ce profesorul Berners-Lee s-a hotărât să facă lucrurile și mai distractive printr-un al treilea demers.

În loc să-l țină pentru el sau să încerce să-l vândă, profesorul (cu permisiunea angajatorului său, CERN de la Geneva) face public sistemul inventat de el pentru a-i deschide sertarele și ne spune

ceva foarte simplu: dacă vom proceda astfel cu toții, dacă ne vom lega prin *link*-uri toate sertarele, vom avea în fața ochilor un formidabil păienjeniș de sertare prin care oricine va putea naviga după bunul plac, privind și luând ceea ce îi este de folos. Vom obține un World Wide Web, o pânză de păianjen cât lumea de mare, ce poate fi accesată de oricine și în care toate documentele din lume – texte, fotografii, înregistrări audio sau video – vor fi la îndemâna tuturor. Și adaugă ceva irezistibil:

— A, era să uit! Totul va fi gratis!

Grozav!

Cine ar refuza o asemenea propunere?

Nimeni, prin urmare iată-ne și pe noi aici!

În 1991, pe lumea asta exista un singur site web: cel al lui Berners-Lee.

În anul următor, niște oameni entuziaști au mai deschis încă nouă.

În 1993 erau 130.

În 1994, 2.738.

În 1995, 23.500.

În 1996, 257.601.

Astăzi, chiar când scriu rândul acesta, sunt 1.000.284.792.

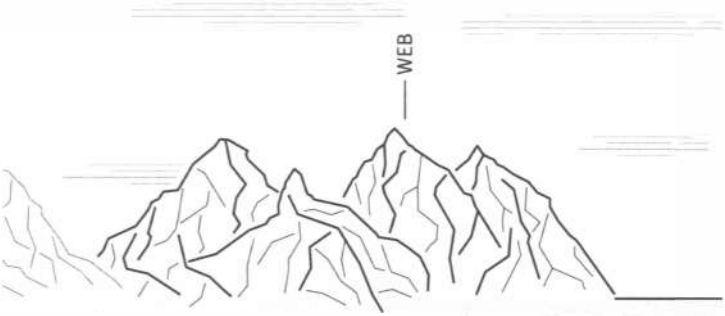
Așa cum puteți deduce, consecințele acestei avalanșe au fost nemărginite. Pe noi ne interesează mai cu seamă cele asupra mentalităților. Le veți regăsi în *Glosele* de la sfârșitul acestui capitol. Deocamdată, să punem deoparte coasta aceasta imensă, muntele acesta care a țâșnit din pământ spărgând scoarța terestră a cutumelor lumii și înălțându-se în fiecare an, într-un ritm amețitor, în peisajul omenirii. Și se mai înalță încă [bunăoară, cât am scris eu rândurile acestea, s-au mai creat 13.000 de site-uri web]. [În plus, cât am scris și aceste două paranteze s-au mai creat încă o mie, să știți!]. [Cum de știu eu una ca asta? De aici: www.internetlivestats.com].

Vă spuneam că de consecințele asupra mentalităților ne vom ocupa ceva mai târziu. Deocamdată, e mare lucru dacă putem arhiva coasta aceasta, cu vaga impresie că am înțeles ce reprezintă.

Ați asimilat informația? Să sperăm! Să ne întoarcem acum la coloana vertebrală. Ajunseserăm la 1990.

1990

- Tim Berners-Lee înființează *World Wide Web* și schimbă lumea.



1991–1992

- Nu s-a întâmplat nimic remarcabil din câte știu eu. Pesemne că aveau nevoie de timp ca să-și revină după șoc.

1993

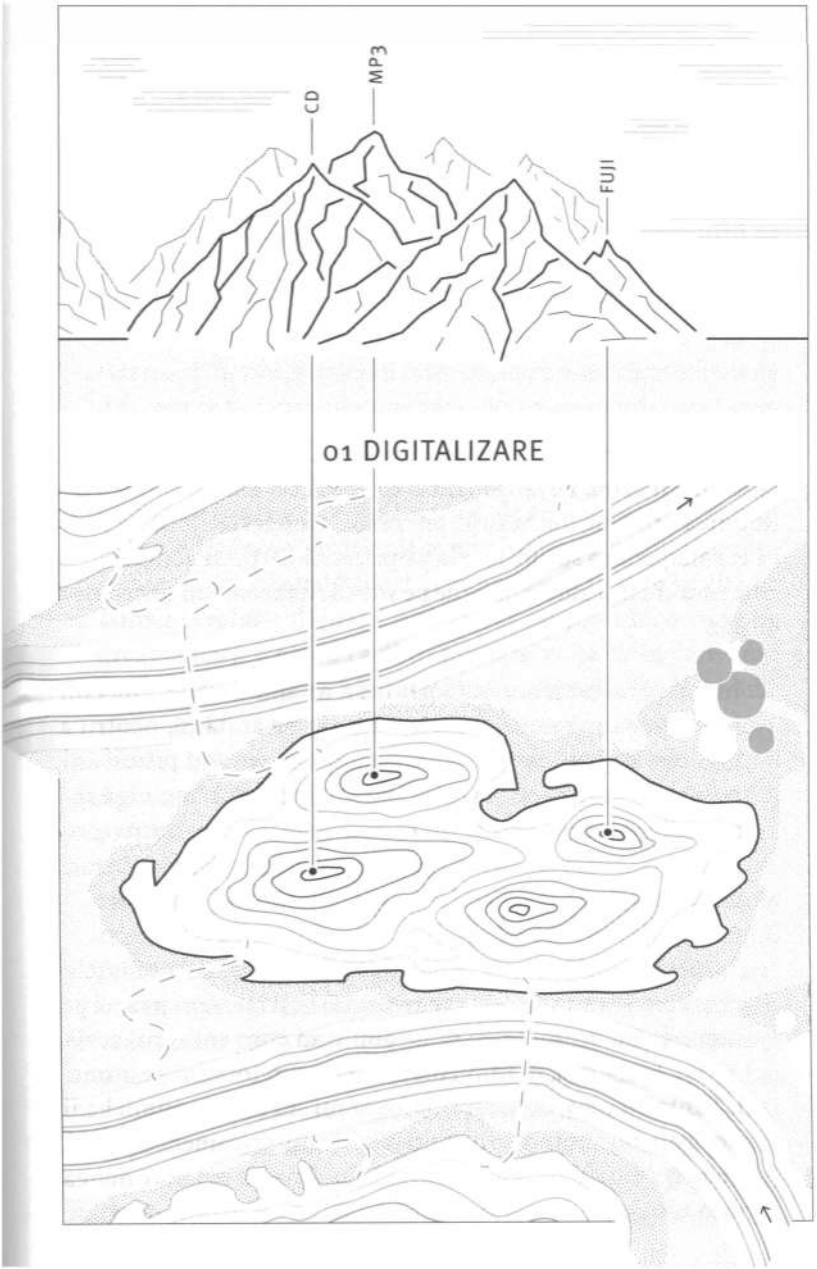
01 • Un grup de cercetători europeni inventează MP3-ul. E un sistem care reduce și mai mult dimensiunile fișierelor audio, prin urmare spațiul ocupat de acestea la nivel digital este minim. Ia naștere conceptul de COMPRESIE, care, mai apoi, va fi aplicat imaginilor statice (creând formatul *jpeg*) și acelora în mișcare (*mpeg*). Iată care este ideea: dacă se găsește un sistem care să elimine din versiunea digitală a unui sunet toate acele secvențe numerice care nu sunt strict necesare (cele care înregistrează, de exemplu, tonalități practic insesizabile pentru urechea umană), rămâne un sunet sărăcit întru câtva, dar de dimensiuni mult mai mici, deci

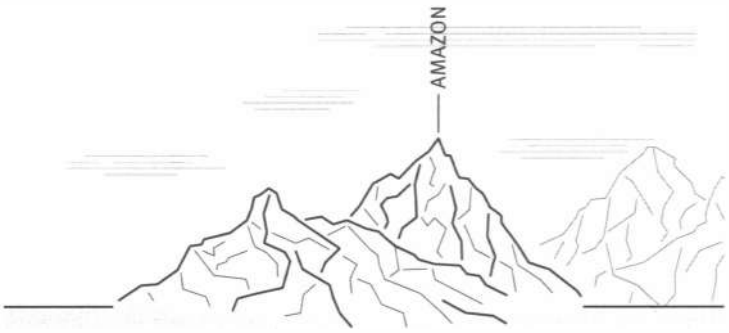
mai ușor de transportat, de trimis și de stocat. Nici în ruptul capului n-ați fi putut asculta muzică pe telefonul dumneavoastră dacă n-ar fi existat o asemenea scamatorie. [Nu mai e nevoie să spunem că CD-ul a devenit numaidecât o rămășiță a unei înduioșătoare civilizații apuse.]

• Este lansat *Mosaic*, cel mai folosit dintre primele browsere care permiteau navigarea pe Web. A fost un moment hotărâtor. De fapt, Berners-Lee inventase un soi de lume digitală paralelă (Web-ul), dar nu o dotase cu un sistem unitar, prin urmare ca să navighezi prin această lume trebuia să fii un explorator de talia lui Indiana Jones și oricum un magician al informaticii. Browserul reprezintă ansamblul de servicii care îi permite și unui nătâng ca mine să navigheze pe acolo cât se poate de ușor. Îl instalez pe computer și el îmi dă posibilitatea să navighez pe Web chiar fără să știu ce este acesta. [Am ajuns la concluzia că tot cam la fel se întâmplă și cu navele de croazieră, numai că acolo e vorba de navigarea pe Marea Mediterană.] Mosaic a fost primul browser care s-a bucurat de oarecare succes. A fost inventat de doi studenți ai Universității Urbana-Champaign, din Illinois. Acum nu mai există, însă browserele sunt elemente esențiale și astăzi. Au denumiri precum Safari, Google Chrome, Internet Explorer. Fără acestea, Web-ul ar fi în continuare o șmecherie la îndemâna câtorva ingineri care au vreme de pierdut.

1994

• La Seattle ia naștere *Cadabra*, un nume care pesemne că nu vă spune nimic, deși ar fi cazul, pentru că e denumirea inițială a companiei *Amazon*. Se voia înființarea unei librării online de unde să poată fi cumpărate toate cărțile din lume. Practic, fără să te miști de la biroul tău, porneai computerul, alegeai o carte, o plăteai și îți era livrată la domiciliu. Era o idee nebunească, dar cel căruia i-a trecut prin cap miza fără doar și poate pe un număr pe care se cuvine să-l menționăm aici: +2.300%, indicele de creștere


CD
MP3
FUJI
01 DIGITALIZARE



anuală a numărului de utilizatori ai Web-ului din anul precedent lansării Amazon. Pe lângă faptul că, după un an, a schimbat denumirea site-ului, fondatorul, Jeff Bezos, a înțeles destul de repede că era anapoda să se limiteze la vânzarea de cărți, iar acum puteți cumpăra chiar și automobile de pe site-ul Amazon. Sau un uscător de păr.

Încă o paranteză, necesară pentru a ne aminti corect mersul lucrurilor în vremurile acelea. Istoria ne arată că, pentru a face rost de bani cu care să finanțeze Amazon în primii ani, Jeff Bezos s-a dus să-i ceară tatălui său. Voia să-l convingă să-i încredințeze economiile lui ce ajungeau, se pare, la 300.000 de dolari. A fost nevoit să-i explice totul pe îndelete, cât mai convingător, firește. Tatăl lui l-a ascultat, apoi l-a întrebat:

— Ce e internetul?

Astăzi întrebarea vi se pare hilară, însă ne ajută să înțelegem cum erau anii aceia, iar aceasta este și menirea pauzei pe care o luăm acum: vrem să ne amintim cum erau anii aceia.

Eu, bunăoară, în nimicnicia mea, eram tot cam pe atunci la Santa Monica, în California, ca să-mi cheltuiesc primii bani câștigați, îngăduindu-mi luxul să scriu, într-o cameră de hotel, un text de dramaturgie care avea să se dovedească, spre marea mea uimire, o adevărată porcărie. Ca să-mi mai dezmorțesc

picioarele, mă mai plimbam din când în când pe bulevardul Promenade, iar într-o bună zi am și intrat într-o librărie. Probabil că mă uitam la copertele cărților, remarcând calitatea graficienilor americani, când – îmi aduc *bine* aminte – am dat peste un soi de carte căreia nu-i înțelegeam sensul și nici nu pricepeam cum poate fi folosită; îmi amintea însă de o întâmplare povestită de un prieten. Mi-a atras atenția faptul că această carte părea un catalog cu locuri, nume sau titluri (nu prea se înțelegea), dar toate conținând puncte în secvența scrisă, bare oblice, abrevieri de genul CH, EU, e greu să-mi amintesc exact. În fine, semănau între ele, dar nu semănau cu nimic din ceea ce îmi era cunoscut mie. Pesemne că prietenul meu îmi arătase așa ceva. Acum știu ce erau: adrese de site-uri Web. Acum știu că aceea era o carte emoționantă, adică un fel de carte de telefoane a Web-ului, *Paginile aurii* ale Rețelei. Faptul că se vindea într-o librărie cât se poate de *cool* din Santa Monica spune multe despre stadiul de nou-născut în care se afla pe atunci revoluția digitală: nici măcar nu știau încotro se îndreaptă dacă scoteau cărți imprimate *pe hârtie* în care erau enumerate în ordine alfabetică toate site-urile Web, înduioșător împărțite în funcție de domenii: sport, gastronomie, medicină. Spuneți și dumneavoastră dacă nu e înduioșător! Aidoma motorului cu ardere internă, căruia i se determina puterea calculând de câți cai era nevoie ca să tragă respectiva masă. Acestea sunt clipele zorilor, în care geniul uman conviețuiește nesmintit cu un fel de șovăială imbecilă. Clipe în care, chiar fiind tatăl lui Jeff Bezos, poți întreba ce e internetul fără să fii considerat tâmpit. Cât despre mine, am cumpărat cartea aceea gândindu-mă să i-o fac cadou prietenului meu, cam cum i-aș fi făcut cadou o gramatică a limbii japoneze unui prieten nonconformist care învață o limbă inutilă pentru mine. De fapt, nu știam ce era un site Web, iar neștiința mea era cât se poate de radicală, fermă și rușinoasă; cu alte cuvinte, habar nu aveam ce fel de obiect, formă sau entitate ar fi putut fi. Web-ul nu se regăsea în indexul lucrurilor cunoscute de mine,

dar nu acesta era aspectul cel mai grav; problema era că nu exista *logica* Web-ului, *forma* sa, ARHITECTURA MENTALĂ specifică. Nu numai că nu știam de existența acestuia, dar nu stăpâneam nici categoriile care duseseră la nașterea lui.

Țin să subliniez că eram om cu facultate. Eram absolvent de filozofie. Vreau să spun că, probabil, nu era o problemă personală. Toți eram neștiutori, nu doar eu și bătrânul domn Bezos.

Prin urmare, acum, când parcurgem cu privirea coloana vertebrală a revoluției digitale, să avem grijă să simțim cu degetele vertebrele, una câte una, în contextul vremurilor: erau cartilaje încă moi, provizorii și în formare. Erau într-adevăr organisme noi, atât prin concepție, cât și prin structură; erau materii extraterestre.

Acum, prietenul meu scrie cărți, foarte frumoase de altminteri. Tatăl lui Bezos nu scrie, dar i-a dat cei 300.000 de dolari fiului său. Tind să cred că i-au adus un profit frumușel.

Bun! Să ne întoarcem la coloana vertebrală. Ajunseserăm la 1994. Se înființează Amazon, dar se mai întâmplă și alte lucruri.

1994

• IBM lansează primul smartphone. Telefoanele celulare existau deja de mult, dar acela era primul telefon în stare să facă lucruri pe care n-ar trebui să le facă un telefon. De exemplu, să trimită mailuri și să aibă un joc instalat. După șase luni au sistat producția. Un start ratat. Ca să vedem cum apar smartphone-urile la suprafața distribuției în masă va trebui să mai așteptăm cel puțin nouă ani. Nu prea știu de ce.

• Se lansează Play Station, un produs al japonezilor de la Sony. Relația cu copiii noștri avea să se schimbe pentru totdeauna, la fel ca relația noastră cu realitatea, după cum vom vedea în cele ce urmează.

Se înființează *Yahoo!* și începe moda denumirilor tâmpite. Oricum, e un moment istoric. Inventat de doi studenți de la Universitatea Stanford (California, SUA), portalul face lucrul cel mai evident, adică elimină *Paginile aurii* tipărite pe care i le făcusem cadou prietenului meu. În sfârșit, cineva te ajută să te orientezi pe internet și pe Web și face asta prin intermediul unui site. Se pare că nu era tocmai complicat.

1995

• După fotografii, urmează filmele. De data aceasta se digitalizează conținuturile audio-video. Este lansat pe piață primul DVD, tot de Philips, tot împreună cu japonezii (Sony, Toshiba, Panasonic). În doi ani formatul VHS avea să dispară. Fie-i țărâna ușoară!

02 • Bill Gates lansează Windows 95, sistemul de operare care transformă orice PC într-un instrument la fel de prietenos ca un Macintosh, dar mult mai ieftin. Nu mai există scuze pentru a amâna achiziționarea unui computer pentru acasă. Dacă nu ai unul, atunci chiar te încăpățânezi...

• Se înființează eBay, tot în California. Este o piață accesibilă tuturor, unde poți vinde și cumpăra orice. Primul produs comercializat pe eBay a fost un indicator cu laser defect.

1998

• Terminăm în glorie. Doi studenți de douăzeci și patru de ani de la Universitatea Stanford (Sergey Brin și Larry Page) lansează motorul de căutare cu denumirea idioată *Google*. Astăzi este site-ul cel mai utilizat din lume. Când l-au creat, existau puțin peste 600.000 de site-uri Web. Ei au reușit să te facă să găsești, în mai puțin de o secundă, toate site-urile care conțineau o rețetă de lasagna și afișându-ți-le în ordinea importanței.

MAC
COMMODORE 64
IBM
WIN 95
02 COMPUTER

03 REȚEA

03 (Rețeta de lasagna e doar un exemplu, funcționa la fel de bine și dacă aveai nevoie de o proteză de șold.) Uimitor e că fac asta și astăzi, când există mai bine de un miliard două sute de milioane de site-uri. Folosind o metaforă din secolul al XVI-lea, în vreme ce browserele îți puneau la dispoziție velierele pentru a călători pe marea imensă a Web-ului, iar portalele precum *Yahoo!* îți sugerau rutele și te avertizau asupra pericolelor, cei doi au pus la punct dintr-o lovitură sistemul de calcul al longitudinii și latitudinii, punând la dispoziția oricărui navigator o hartă a lumii pe care erau marcate toate porturile de pe glob, în ordinea importanței, a confortului și a ponderii schimburilor comerciale. Puteau să-ți spună unde se mănâncă mai bine, unde prețul piperului e mai redus și unde se găseau cele mai bune lupanare. Nu e de mirare că, la ora actuală, brandul lor, *Google*, este cel mai influent din lume [indiferent de ce ar putea însemna această denumire].

Dincolo de uriașele consecințe economice, și în acest caz asistăm la introducerea unor demersuri mentale ce se vor dovedi decisive în conturarea noii civilizații care se naștea. Sunt variații ale oricărei logici cunoscute și comportamente mentale nemaiîntâlnite; o noutate absolută. Va fi interesant să discutăm despre toate acestea în *Glosele* la care m-am mai referit și mai sus. Deocamdată, să ne oprim aici și să vedem ce avem în fața ochilor.

Printscreen de final

Vedeți coloana vertebrală, lanțul muntos? Reprezintă tocmai epoca clasică a revoluției digitale. *Space Invaders* era doar prima moviliță, mai curând simbolică. Aceștia sunt munți în adevăratul sens al cuvântului. Trebuie spus că sunt destul de spectaculoși. Vrem să încercăm să-i înțelegem printr-o sinteză atât de simplă, încât ar putea-o pricepe și un copil [mă rog, să zicem...]? Vrem! Ia să vedem!

Revoluția digitală ia naștere din trei gesturi ample care trasează un nou teren de joc:

A. Digitalizarea textelor, sunetelor și imaginilor, lichefierea țesutului lumii.
Este un demers care merge de la CD la DVD, trecând prin MP3, între 1982 și 1995. Cam în aceeași perioadă cu dezvoltarea PC-ului.

B. Inventarea PC-ului.
Este un demers cu rădăcini îndepărtate, care devine cu adevărat remarcabil la jumătatea anilor '80 – odată cu acele trei PC-uri pe care le-am menționat – și ajunge să fie ireversibil la jumătatea anilor '90 – odată cu apariția Windows 95.

C. Interconexiunea între toate computerele, printr-o rețea.
Este un demers care începe în 1969 cu ARPANET și, trecând prin inventarea Web-ului, ajunge la linia de sosire în 1998, odată cu lansarea motorului de căutare Google.

Să sintetizăm și mai mult: în epoca clasică, am lichefiat datele care conțineau lumea (A), am construit o tubulatură nemărginită prin care lichidul acela să poată curge cu viteze ametitoare și să se poată revărsa în casele tuturor oamenilor (C) și am inventat robinete și chiuvete foarte rafinate care să poată reprezenta terminalele acelui apeduct imens (B). În 1998, lucrarea era gata. Putea fi îmbunătățită, dar era gata. Fără să ne temem că greșim putem afirma că, într-o zi din anul 1998, orice occidental așezat în fața PC-ului său era așezat de fapt în fața unui robinet destul de ușor de utilizat, mulțumită căruia putea avea acces la un apeduct imens. E important să precizăm că putea nu doar să folosească apa ori de câte ori dorea, ci și să introducă apă în circuit. Sau suc acidulat, desigur. Ba chiar whiskey dacă poftea. E aproape de necrezut. Era o situație cu totul nouă, și acum, pe lângă faptul că e și distractiv, e foarte important să vedem exact care au fost primele gesturi pe care le-a făcut omul când s-a aflat pentru prima oară în această situație și a atins robinetul.

În esență, robinetul a fost folosit pentru trei lucruri: informații personale (mailuri, căutări), mărfuri (Amazon, eBay, jocuri pe calculator) și hărți ale apeductului (Yahoo!, Google). Firește, dacă ne-am întoarce în anii aceia și am privi lucrurile în amănunt, am

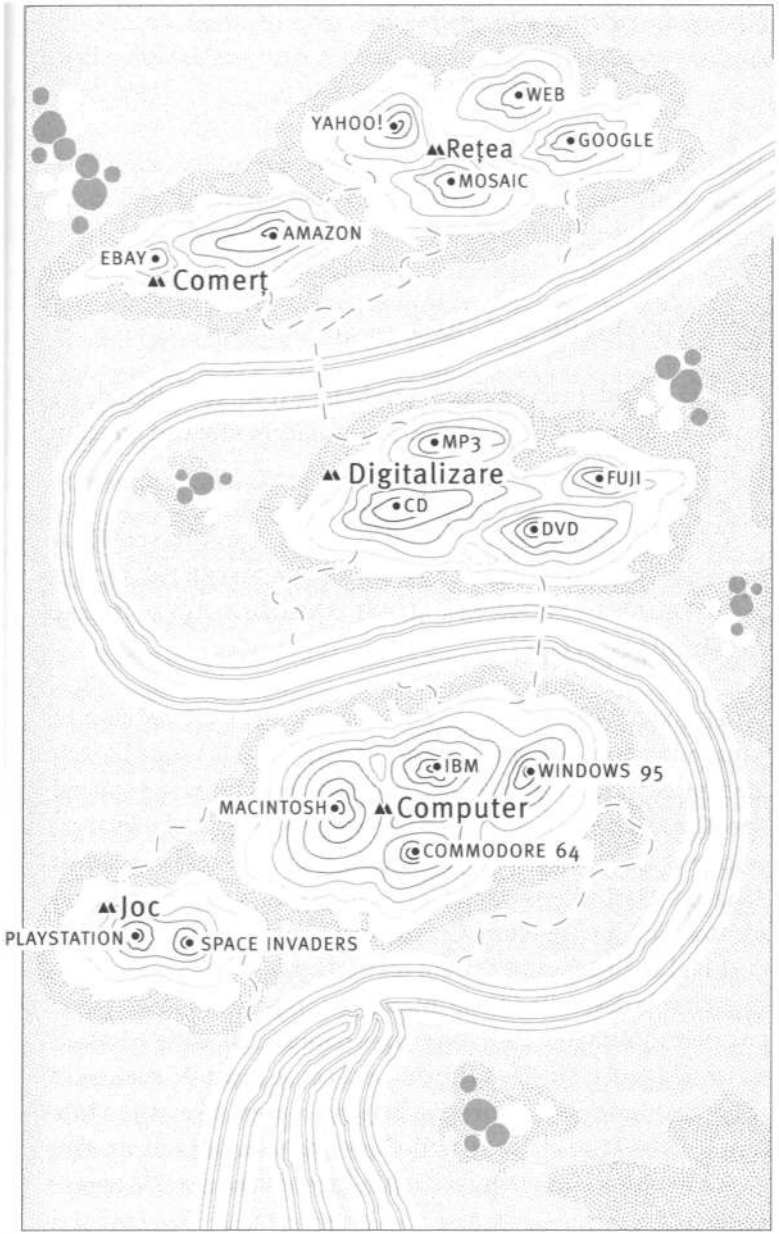
găsi o cantitate aproape infinită de utilizări ale internetului. Însă, dacă ne concentrăm asupra coloanei vertebrale și înregistrăm numai formațiunile geologice care au apărut atunci și care apoi aveau să devină munți, vedem pur și simplu hărți, mărfuri și documente.

Cam același lucru s-ar fi putut spune și despre primii navigatori care au inaugurat marile rute de legătură între continente în secolul al XVI-lea. Prin urmare, strategia e cât se poate de cunoscută. O deschidere clasică, așa cum s-ar spune în jocul de șah. E clasică și în ceea ce privește demersul său cel mai greu de sesizat și, în cele din urmă, cel mai important. Neguțătorii navigatori din secolul al XVI-lea mai purtau ceva cu ei prin lume: pe *Dumnezeu*. Erau misionari. Răspândeau un anumit stil de viață. Același lucru se întâmplă și în revoluția digitală: începe să sedimenteze un anumit stil de viață, niște forme mentale, niște demersuri logice până atunci necunoscute. O altă idee despre ordine și despre raportarea la realitate. Nu e chiar o religie, dar e pe-aproape: e o CIVILIZAȚIE.

O putem identifica dacă încercăm să privim îndeaproape și să studiem primele demersuri – de-acum vestigii arheologice. În gesturile acelea ceva revine în mod constant, ca și cum ar fi trăsături somatice comune, ca niște ticuri care se repetă mereu la fel. Sunt indiciile unei mutații, urmele lăsate de niște oameni cu o alcătuire ciudată, nemaiîntâlnită.

Dacă vreți să aprofundați subiectul, zăboviți asupra *Gloselor* care urmează; veți afla lucruri fascinante. *Glosele* întrerup puțin ritmul reconstrucției coloanei vertebrale digitale, dar ne ajută să o înțelegem cu adevărat.

Pe de altă parte, dacă stau să mă gândesc bine, ați putea și să aruncați cartea în sobă. Sunt conștient de asta și trec, nepăsător, la *Glose*. Îmi e nespus de drag titlul acesta puțin desuet.


WEB
YAHOO!
Rețea
GOOGLE
MOSAIC
AMAZON
EBAY
Comerț
MP3
Digitalizare
FUJI
CD
DVD
IBM
WINDOWS 95
MACINTOSH
Computer
COMMODORE 64
Joc
PLAYSTATION
SPACE INVADERS

AMURGUL INTERMEDIERILOR

E util să reconstruim coloana vertebrală a revoluției digitale deoarece în munții aceia putem merge să facem săpături. Precum geologii sau arheologii. Ce căutăm oare?

Fosile! Urme lăsate de oamenii aceia. Indicii.

Găsim aproape imediat primul indiciu, pe care și un copil l-ar putea descoperi: TOATE ORGANISMELE ACELEA SĂREAU PESTE ETAPE ȘI CĂUTAU SĂ RECEPTEZE NEMIJLOCIT LUCRURILE. Așa se mișcau ele: sărind peste etape.

RECEPTAREA NEMIJLOCITĂ. Uitați-vă la mărfuri, e cel mai simplu: vânzând cărți online, Amazon sărea o etapă, lăsa în ofsaid librăria [de fapt, sărea mai multe etape, dar să ne limităm la cea mai evidentă]. eBay mergea și mai departe: sărea toate etapele, înlătura orice magazin; pe hârtie cel puțin, îi nimicea chiar și pe cei de la Amazon. Mărfurile aveau un traseu direct, de la vânzător la cumpărător, fără intermediari. Comercianții sunt dați deoparte.

La fel de linear era și traseul mailurilor: ajungeau direct de la expeditor la destinatar. Ce se întâmplase cu poștașul, cu timbrele, cu celebrul sistem poștal? Aparent se năruiau. Plicurile, hârtia de scrisori? Dispăreau! Până la urmă, era cât se poate de evident că și Google anula etapele intermediare: nu mai exista o castă a înțelepților păstrători ai cunoașterii. Cunoașterea rezida într-un algoritm care se declanșa în mod invizibil și te ducea exact la ceea ce căutai.

Era un fenomen nou. Arderea etapelor nu era prevăzută în nici o deschidere clasică, prin urmare merită analizată mai îndeaproape.

MAREELE. E interesant să vezi ce-ți mai rămâne când dai la o parte orice fel de intermediere la care poți renunța. La prima vedere, îți mai rămâne un fel de ADMINISTRATOR AL TABLEI DE JOC, aproape legendar, ce le permite jucătorilor să utilizeze căsuțele pe care le au în față, supraveghează funcționarea sistemului, dirijează traficul și își ia cumva o parte din profit; eBay, de pildă. Sau Yahoo!. Este o entitate mai curând impersonală, sau cel puțin suprapersonală (e o constelație de indivizi mai degrabă decât un singur individ). Adesea, este chiar un algoritm, ca la Google, sau un protocol informatic, ca la mailuri. Abia dacă depășește complexitatea unui sistem de reguli, a unui spațiu organizat, a unei table de joc curate, a unui câmp deschis controlat vag de vreo entitate destul de îndepărtată. Impresia de libertate este remarcabilă, n-are sens să negăm asta.

Dar, dacă privim cu și mai multă atenție, vom observa că, în vidul aparent al acelui câmp deschis, se întrezărește conturul recognoscibil al unei forțe noi, atât de noi, încât, într-un prim moment, este greu să o discernem; parcă ar fi niște curenți, de-abia perceptibili. Niște maree. Sunt generate de mișcările utilizatorilor care circulă prin spațiul acela. De clienții Amazon, bunăoară. Sau de cei care folosesc motorul de căutare Google. Se mișcă, navighează și lasă urme. Administratorii spațiilor acelora și-au dat seama de la bun început că urmele acelea sunt importante, așa că au fost foarte atenți să nu le șteargă. Ba mai mult, au învățat să le înregistreze și să le organizeze astfel încât să devină lizibile. Au început să le folosească și să le atribuie o valoare. Cazul cel mai răsunător este Google. Voiau să indexeze și să ierarhizeze paginile web în care poți găsi ceea ce cauți. Obiectivul era cât se poate de logic, aproape evident. Era însă greu să aleagă paginile care să figureze în fruntea listei, cele care aveau să fie recomandate drept cele mai potrivite. Tradiția logică ar fi sugerat să angajeze niște

experți care, periodic, să indice site-urile cele mai bune. Dar Google lucra cu niște volume de date atât de mari, încât nu se putea face una ca asta; în plus, depășise deja acest tip de logică și, din instinct, își propunea să sară peste etape și intermedieri, căutând să ajungă la receptarea nemijlocită a lumii. Prin urmare, renunță la experți. Și-atunci ce-i de făcut? Ei bine, întreprind unul dintre demersurile acelea revoluționare care reprezintă adevăratele elemente centrale ale mutației studiate de noi: hotărăsc că alegerile utilizatorilor vor decide ce e mai bun și ce e mai prost. Trasând parcursul în rețea al fiecărui utilizator, erau identificate fluxurile cele mai intense și cele mai slabe; cu câteva mici corecții, în funcție de aceste fluxuri avea să se creioneze geografia cunoașterii. CEL MAI BUN ERA SITE-UL CEL MAI VIZITAT. Care este rezultatul? Astăzi, Google, care, în sine, nu e expert în nimic, este consultat ca și cum ar fi un oracol pentru că este capabil să dea seama, la milimetru, de gândirea a milioane de oameni. Aici se încetățenește un principiu care se va dovedi hotărâtor mai apoi: părerea a milioane de incompetenți, corect interpretată, are mai multă greutate decât părerea unui expert.

Așadar, putem spune că, deși dispar librarii, poștașii, comercianții, experții și orice formă de sacerdot, dăinuie prezența atentă a unui sistem îndepărtat și, uneori, curenții generați de fluxurile colective de dimensiuni enorme. Se declanșează un fel de EFECT DE MAREE, prin care fiecare individ înoată liber într-un soi de mare ocrotită și organizată, în care nu există sacerdoți care să-l calce pe nervi, dar pe care este purtat de curenții provocați de maree colective imense, fără ca el să-și dea seama. E cam același fel de călătorie ca aceea făcută de o muscă agitată care zboară în compartimentul unui tren în mișcare. Am putea spune oare că zboară *liberă*? Nu știu ce să spun despre muscă, dar, dacă mă întorc la oamenii acelei noi civilizații și la tendința lor de a sări peste intermedieri și de a căuta o relație nemijlocită cu lumea, cred că se poate spune că zburau având un anumit grad de libertate, cel puțin egal cu acela de care dispuneau înainte de revoluția digitală. Pe-atunci, în era analogicului, mareele constau în curente ideo-

logice masive de la care nu te puteai sustrage (Biserica sau Partidul, de exemplu). În epoca clasică a revoluției digitale, mareele sunt alcătuite din mișcări ale maselor, înregistrate regulat de principalii jucători ai revoluției. E greu de spus cum e mai bine. Dar va veni și momentul să decidem și va fi fascinant. Deocamdată, mă limitez să subliniez un efect de o amploare imensă generat de dorința de a percepe nemijlocit lumea: amurgul sacerdoților.

DISTRUGEREA ELITELOR. Sărind peste intermedieri, lași în ofsaid casta mijlocitorilor și distrugi toate elitele de odinioară. Poștașul, librarul, profesorul universitar, toți sunt sacerdoți, fiecare în felul lui. Toți sunt membri ai unei elite căreia i se recunoștea o anumită competență, o autoritate și, în cele din urmă, o anumită putere. Dacă pun la punct un sistem care să-i scoată din joc, înlocuindu-i cu medii protejate în care creez un contact direct între oameni și lucruri, îi las pe toți să plutească pe niște valuri generate de o inteligență de nepătruns a maselor, realizând astfel ceva epocal: o lume aparent lipsită de elite, o planetă cu tracțiune directă, unde intenția colectivității și inteligența sa devin acțiune fără să mai fie nevoite să fie validate de autorități intermediare. Consecința inevitabilă este faptul că foarte mulți oameni încep să fie convinși că se pot lipsi de mijlociri, de experți și de sacerdoți. Mulți ajung la concluzia că au fost duși de nas veacuri întregi. Se uită de jur împrejur și, animați de un oarecare fior resentimentar ușor de înțeles, sunt mereu în căutare de mijlociri pe care să le distrugă, de etape peste care să sară, de caste sacerdotale pe care să le treacă pe tușă. Dacă descoperi că poți să te lipsești liniștit de agenția de turism, de ce să nu începi să crezi că poți să renunți și la medicul de familie? Într-un mediu mult supraevaluat, de pildă în politică, o idee foarte clară asupra fenomenului poate fi oferită de preferința alegătorilor pentru mișcările populiste, tinzând să scurtcircuiteze partidele tradiționale și, în fond, chiar și rațiunea. Dar, așa cum spuneam, este vorba doar de un exemplu, care nu e nicidecum cel mai important.

REZUMAT. Încă din epoca fondării sale, adică încă din era clasică, coloana vertebrală a revoluției digitale conține organisme cu un instinct foarte accentuat de a instaura o lume cu tracțiune directă, sărind peste toate etapele peste care pot sări și reducând la minimum mijlocirile între oameni sau dintre om și lucruri. Destul de liber în evoluția sa, aproape lipsit de puncte de referință, individul sfârșește prin a-și lua drept reper milioanele de urme lăsate de alți indivizi, pentru că e în stare să le descifreze, să le organizeze și să le traducă în date precise. Astfel se nasc mareele pe care plutește oricine, înotând liber. La sfârșitul acestui proces, omul duce o existență în care reușește să se lipsească de sacerdoți, de experți și de strămoși. I se pare frumoasă și îi prilejuiește o concepție identitară revigorată.

DEMATERIALIZAREA

Să ne întoarcem un pic în urmă la *Space Invaders*. La succesiunea fotbal mecanic / *Filpper* / jocuri video. Era un derapaj progresiv către o realitate lipsită de asperități, către dizolvarea gesturilor, o alunecare treptată către ceva tot mai imaterial. Acum putem spune că aceeași senzație se regăsește, cu o anumită cadență, în toate coastele epocii clasice.

Digitalizarea lichefia datele făcându-le imponderabile și imateriale. Textele, sunetele și imaginile deveneau ceva infinitezimal, ușor de apelat din neant mulțumită instrumentelor care deveneau și ele tot mai mici, ca și cum ar fi vrut să se retragă din realitate și să ocupe un spațiu fizic tot mai redus. Între timp, computerele dematerializau practic lumea, reducând totul la un ecran ce putea fi controlat prin apăsarea unor taste și prin mișcarea unui mouse (care, mai apoi, dovedindu-se prea aproape de materialitate, a dispărut și el). De altfel, a scrie și a expedia o scrisoare deveniseră deja gesturi care puteau fi executate integral stând pe scaun și apăsând pe niște taste. A cumpăra cărți de pe Amazon sau o bicicletă la mâna a doua de pe eBay era un proces care se revărsa în realitatea

adevărată, materială, tangibilă de-abia la livrare. Mai întâi totul trecea prin lipsa de materialitate a unor procese care puteau fi pură fantezie și prin reprezentări ale obiectelor care de-abia dacă surprindeau o imagine inofensivă a acelor obiecte. Ca să nu mai vorbesc de Play Station, care împlinea visul vizionar al micilor marțieni transformând gestul de a conduce o mașină de curse, de a împușca în cap o bătrânică sau de a bate o lovitură de la unsprezece metri într-o experiență destul de apropiată de realitate, și totuși deloc reală. Firește, în cele din urmă Web-ul însuși, așa cum fusese și internetul înaintea lui, era o entitate pe care o percepem drept IMATERIALĂ în esență; desigur, e „reală", dar nu aidoma infrastructurii de căi ferate și nici măcar aidoma rutelor maritime. Are o masă? Ocupă un spațiu? Este un loc? Se poate defecta? Are margini? Iată întrebări la care, îndeobște, nu știm să răspundem. Pe de altă parte, din ce erau alcătuiți micii marțieni? Știa vreunul dintre noi? Nu!

Dematerializarea.

Încerc să traduc noțiunea. [Când spun asta nu înseamnă că traduc într-o limbă mai simplă, ca să înțelegeți și dumneavoastră, niște bieți neghiobi; încerc să-mi traduc mie însumi, încerc să transform un fascicul de date într-un contur utilizabil, în rotunjimea unui semnificat complet.] Cum spuneam, încerc să traduc. Începând cu era clasică a revoluției digitale, zone tot mai extinse din lumea reală devin accesibile prin intermediul unei experiențe imateriale. Printr-o experiență în care elementele materiale sunt reduse la minimum, să zicem. Ca și cum instinctul acelor prime organisme ar fi fost mereu să limiteze contactul cu realitatea fizică pentru a o face mai fluidă, mai curată și mai plăcută în raport cu lumea, lucrurile și oamenii. Ca și cum și-ar fi propus să strângă întreaga recoltă de grâu a realității și să o stocheze în silozuri care să-i reducă masa, s-o facă mai ușor de consumat și să îi păstreze valoarea nutritivă, în ciuda iernii sau a vreunei nenorociri. Ca și cum ar fi încercat de fiecare dată să izoleze esența experienței și să o transpună într-un limbaj artificial care să o pună la adăpost de variabilele realității materiale. Ca și cum ar fi simțit

nevoia stringentă să-şi topească întreaga avuţie în aur foarte uşor, care să poată fi ascuns şi transportat fără dificultate, atât de moale, încât să se adapteze la orice ascunziş, şi totodată atât de dur, încât să facă faţă oricărei explozii. Şi-atunci se naşte întrebarea: de ce le era teamă? De cine *fugeau*? Se pregăteau pentru o civilizaţie de tip *nomad*? Şi dacă da, atunci care era motivul?

OMENIREA AUGMENTATĂ

Dacă a existat o tendinţă de a dematerializa experienţa şi de a desface lumea în forme mai uşoare, călătoare, atunci Web-ul reprezintă punctul culminant al acelei tendinţe, momentul cel mai clar şi mai plin de viziune. Chiar merită să-l analizăm mai îndeaproape ca să-l deslușim mai bine.

Un punct de plecare foarte potrivit este prima pagină Web din istorie, cea în care profesorul Berners-Lee explica tocmai ce este Web-ul. Este o piesă arheologică minunată. O găsiţi aici: info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html.

Definiţia Web-ului (nu pentru noi, ci pentru o lume care habar nu avea ce înseamnă) are DOUĂZECI ŞI UNU DE CUVINTE. Prima pagină nu ajunge nici măcar la două sute de cuvinte (imponderabil şi scurt, ca trecerea de la fotbalul mecanic la cele două taste ale jocului *Space Invaders*). În schimb, încă de la cel de-al şaselea cuvânt (*hypermedia*), culoarea caracterelor se schimbă şi cuvintele sunt scrise cu albastru, subliniate. Dacă apeşi pe ele, ajungi la o altă pagină, şi aceasta foarte concisă. Primul rând conţine definiţia în zece cuvinte a ceea ce înseamnă un hipertext: *hipertextul este un text care nu este constrâns să fie linear*. Grozav! Un text eliberat de constrângerile linearităţii! Un text sub formă de pânză de păianjen, de copac, de frunză, spuneţi-i cum poftiţi. Un text care nu se prelinge de la stânga la dreapta, de sus în jos, ci explodează în spaţiu. În timp ce înţelegi sensul definiţiei, deja ai pătruns în hipertext, te mişti la fel ca acesta: începi să apeşi pe cuvintele acelea albastre, iar asta îţi imprimă o traiectorie oblică, moale, rapidă,

care aproape că te face să te rotești la 360 de grade, într-o mișcare până atunci necunoscută. Astfel hoinărind și încercând o imponderabilitate pe care n-ai mai simțit-o niciodată, te intersectezi cu propoziții care atribuie nume senzațiilor pe care le experimentezi. Una dintre acestea, foarte frumoasă, e următoarea: *Nu există un clasament în Web. Îl poți privi din mai multe perspective.* Omul acela îi spunea unei civilizații care veacuri de-a rândul fusese obișnuită să caute osatura lumii aranjând-o în șir, de sus în jos, sau să trateze problemele clasificându-le în ordinea însemnătății, că Web-ul e o lume fără început și fără sfârșit, fără succesiune temporală și fără ierarhii construite pe verticală. Puteai intra pe oriunde, iar intrarea aceea avea să fie întotdeauna singura cale de acces principală și, totodată, n-avea să fie niciodată calea principală. Vedeți imaginea reflectată a unei revoluții mentale grandioase? Nu era vorba doar de o chestiune tehnică, de distribuire a materialului, ci era o chestiune de structură mentală, de circuit al gândurilor, de uz al rațiunii. Mai era acolo o frază, care mi se pare mie hotărâtoare în sobrietatea-i sclipitoare: *Hipertextele și hipermedia sunt concepte, nu produse.* Profesorul Berners-Lee știa ce are în ogradă, știa el că trebuie să ne spună lucrurile pe șleau, cât mai explicit: *avem de-a face cu un mod de gândire, nu cu un instrument pe care să-l cumperi și apoi să-l folosești gândind în continuare la fel ca mai înainte.* Este un mod de a raționa, și tu alegi dacă vrei să devină modul în care raționezi *tu*.

Celor care alegeau modul acela Web-ul le oferea senzația care acum este considerată fundamentală și care marchează, probabil, diferența cea mai evidentă între internet și Web. Oricât ar putea părea de fantezist, internetul se folosea de un tip de demers experimental mai curând tradițional: eu mă aflu aici, încarc o anumită informație sau marfă într-un mijloc de transport, iar aceea ajunge într-o clipită la un alt om de pe partea cealaltă a globului. E frumos, dar, până la urmă, și telegraful, în pofida tuturor limitelor sale, îți oferea cam același fel de experiență la nivel mental. Lucrurile se schimbă radical când începi să navighezi pe Web. Orice s-ar întâmpla cu adevărat în pântecele tehnologic al

Web-ului, impresia pe care o ai navigând este că TU te mişti, nu lucrurile; tu eşti cel care poate ajunge într-o clipită pe partea cealaltă a globului, poate privi împrejur, poate fura ceea ce poftește, poate țâșni în orice direcție, poate lua ceea ce dorește și se poate întoarce acasă la cină. Și, într-adevăr, spunem că *expediem* un mail prin internet (eu rămân aici, iar mailul călătorește), în vreme ce spunem că *navigăm* în Web (eu sunt cel care se mișcă, nu lumea). Această diferență este foarte semnificativă în ceea ce privește modelele mentale și percepția asupra sinelui. După cum am aflat, întreaga revoluție digitală avea fixația de a desface lumea în fragmente imponderabile, rapide, călătoare, însă înțelegem imediat că Web-ul a ridicat cu mult miza: nu se limita să dematerializeze lucrurile, ci dematerializa oamenii! Din punct de vedere tehnic, nu făcea altceva decât să transmită pachete de date digitale, dar, la nivelul senzațiilor și impresiilor, ne făcea *pe noi* să fim imponderabili, rapizi și călători, întocmai ca datele acelea. De îndată ce stingeai computerul, te întorceai la stadiul de pachiderm de mai înainte, dar, cât erai pe Web, erai un animal care avea alura produselor noastre digitale și vânai în același fel ca acestea.

Lucrul acesta are o consecință care poate părea sinistră, dar eu v-aș propune ca, deocamdată, să o privim cu calmul necesar. Tot călătorind din hipertext în hipertext, omul ajungea să se creadă HIPEROM. N-aș vrea să interpretați această constatare în termeni ușor naziști sau în lumina benzilor desenate Marvel; nu, nu te simțeai dumnezeu pe pământ sau vreun supererou cu superputeri. Te simțeai hiperom, UN OM CARE NU ERA NEVOIT SĂ FIE LINEAR, să fie limitat de un context mental, să se supună structurii gândirii și raționamentelor dictate de lume și să aleagă mereu intrarea principală.

Era un om nou, aș spune. Ei bine, în acest moment, exact în acest moment, revoluția digitală începe să lase să se întrevadă că este produsul unei revoluții mentale. Pentru prima oară, vedem cum se conturează clar ipoteza că UN OM CU O ALCĂTUIRE DIFERITĂ se află la baza alegerii digitale și că, pesemne, și rezultatul acestei revoluții va fi tot UN OM CU O ALCĂTUIRE DIFERITĂ.

Este o schimbare de o importanță colosală.

Pentru moment, să ne străduim să privim această schimbare ca pe ceva inocent, căci așa era. Era perspectiva unui fel de OMENIRE AUGMENTATĂ. Să uităm preț de o clipă de Twitter, Facebook, WhatsApp, ba chiar și de inteligența artificială; vom ajunge și la acestea, dar să uităm de ele deocamdată, căci pe atunci nu existau. Pe atunci se manifesta sentimentul de a fi oameni augmentați, care nu mai sunt nevoiți să se miște rigid, mecanic, lent. N-aveți cum să nu intuiți dematerializarea neașteptată a lumii și anularea oricărei asperități. Ceva asemănător cu plăcerea stârnită de *Space Invaders*, numai că nu mai era vorba de un joc. Acolo era vorba de viață.

Oare de ce moarte fugeau când s-au hotărât să o trăiască în felul acela nemaiîntâlnit?

O LUME PARALELĂ

Web-ul nu se limita la a face aluzie la un fel de OM NOU, ci ajungea chiar să-i deschidă în fața ochilor habitatul său natural. Și am ajuns chiar la miezul problemei.

În cuvinte foarte simple, pe care până și un copil le-ar înțelege, ce anume făcea Web-ul? CREA O COPIE DIGITALĂ A LUMII. Nu o crea în vreun laborator de elită, ci o obținea însumând o infinitate de demersuri mărunte ale tuturor utilizatorilor săi. Era un fel de LUME PARALELĂ care izvora din meșteșugul mărunt al fiecăruia. Deși putea părea ușor artificială, era pe de altă parte INFINIT MAI ACCESIBILĂ. La intrare nu ți se impuneau cine știe ce condiții: era suficient să-ți poți cumpăra un computer, iar de acolo nu păreau să mai existe obstacole, nici economice, nici culturale. Te puteai mișca liber și gratis prin lumea paralelă. Formidabil!

În plus, copia aceea a lumii amenajată de Web îți oferea un tip de realitate care părea mult mai elegantă decât cea pe care o trăiai zi de zi. Puteai naviga în orice direcție, te puteai mișca fără multe constrângeri, puteai organiza materialul obținut de pe

urma experienței în funcție de nenumărate criterii și puteai face asta într-un timp incredibil de scurt. Prin comparație, realitatea propriu-zisă, lumea inițială, era un loc lent, mașinal, plin de asperități și guvernat de o ordine obtuză. Ca fotbalul mecanic în comparație cu jocurile pe calculator.

Oricât ar putea părea de riscant, cred că trebuie să ne hazardăm în a recunoaște că, prin modelul mental pe care-l propunea, lumea paralelă a Web-ului promitea ceva mai pe măsura capacităților noastre, ceva mai FIRESC, îndrăznesc să spun. Dacă stăm să ne uităm bine, sistemul link-urilor copia funcționarea genială a ceva ce cunoaștem foarte bine, anume A MINȚII NOASTRE. Adesea, aceasta este nevoită să se miște linear, dar, probabil, nu s-a născut pentru a funcționa astfel. Dacă o lăsăm să zburde, se mișcă accesând continuu link-uri, ținând o mulțime de ferestre deschise simultan, fără să ajungă vreodată la un rezultat, pentru că are tendința de a porni mereu către altceva, păstrând în vreun hard disk amintirea și parcursul întregii călătorii. Dacă ne gândim numai la efortul pe care îl depune un copil când își face tema, când efectuează o operație matematică sau când citește o pagină dintr-o carte, înțelegem negreșit că, dacă n-ar fi obligată să fie lineară, mintea aceea s-ar mișca într-un fel foarte asemănător cu acela sugerat de Web. În trecut, acest tip de raționament a fost catalogat fără drept de apel ca o tehnică mentală cu ajutorul căreia nu se pot rezolva problemele și nu se poate iniția experiența; dar iată că a apărut Web-ul, care spune că, dimpotrivă, tocmai procedând astfel, printr-o mișcare nonlineară, urma să rezolvăm o sumedenie de probleme și urma să experimentăm lumea într-un fel unic și totodată semnificativ. Și nu se limita la a spune asta; era suficient să accepți să navighezi puțin, și ți-o și demonstra. Așa ceva nu putea trece neobservat; ți se spunea că anarhicul, indisciplinatul, scandalagiul nativ care sălășluia în tine ca explorator făcea tot atâtea parale precum ofițerașul de marină pe care, în fiecare dimineață, școala îl scotea la iveală din tine. Cu condiția – și acesta este punctul-cheie – să accepți că există și alte oceane în care realitatea a fost duplicată și convertită într-un altfel de format,

mai armonizat cu mintea ta. Pe acolo trebuia să navighezi, prin apele unei lumi paralele.

Prin aceste trăsături utopice – faptul că le oferea oamenilor un teren de joc mai potrivit capacităților instinctive și mai accesibil pentru oricine dorea să participe la joc – Web-ul ducea la îndeplinire niște tentative care existau de multă vreme. Le putem recunoaște în procese care nu aveau nimic de-a face cu digitalul, dar care încercau să obțină același rezultat ca și Web-ul, adaptând gesturile obișnuite din lumea reală, nu dintr-o copie a acesteia. Amintesc aici patru astfel de încercări, numai așa, ca să înțelegeți despre ce e vorba. Le datorăm un fel de grozăvie de Web *avant la lettre*, predigital. Iată-le (datele se referă la apariția în Europa, în Statele Unite au o altă istorie):

– supermarketurile din anii '50,
– televiziunea începând cu anii '60,
– fotbalul total al olandezilor din anii '70,
– zborurile *low cost* din anii '80.

Nu e greu de înțeles că Web-ul a învățat ceva de la fiecare dintre aceste patru încercări. În modelele acestea se afla un amestec de accesibilitate, libertate și rapiditate care se descotorosise de decenii de sisteme blocate, lente, selective. În ele se dizolva o anumită rigiditate a lumii, întregi zone ale experienței (mersul la cumpărături, felul cum îți petreci timpul liber, accesul la informație, meciul de fotbal, călătoriile) păreau dintr-odată eliberate din strânsori inutile și dăunătoare. Și în aceste situații se aveau în vedere anumite pierderi în privința calității și chiar a realității: în avioanele companiei Ryanair locurile nici măcar nu erau numerotate, la supermarket vânzătorul nu te mai întreba cum învață copilul tău, selecționata Olandei n-a câștigat, practic, nimic, iar în comparație cu teatrul, cu Opera sau chiar cu cinematografia, televiziunea era o experiență cu iz de improvizație. Cu toate acestea, chemarea era irezistibilă, având de-a face cu o deschidere a orizonturilor,

cu nimicirea atâtor reguli, cu devastarea blocajelor mentale stupide și cu revendicarea unei noi egalități. Fără să fie conștient de asta, Web-ul a moștenit impulsul acela idealist și l-a făcut să triumfe folosind o strategie pe cât de genială, pe atât de riscantă: în loc să încerce să modifice direct lumea, a reușit s-o atace din spate, s-o surprindă, și, printr-un gest cu consecințe nemaiîntâlnite, i-a invitat pe toți să o cloneze, să o reprezinte prin nenumărate pagini digitale, creând astfel o replică în care puteai să zbori plătind doar două lire, ca în avioanele companiei Ryanair, să joci în orice zonă a terenului precum Cruijff, să aduci lumea întreagă în sufragerie cum izbutea să facă televiziunea și să hoinărești printre mărfurile lumii împingând un cărucior de supermarket pe tot globul. Evident, era o mișcare irezistibilă. Șah mat.

S-ar putea spune că, aplicând logica isteață a formatului MP3 la materia incandescentă a experienței, Web-ul le-a oferit oamenilor o versiune *comprimată* a lumii. Rescriind creația într-o limbă mai ușor de citit de către cei vii, restituia ceea ce exista într-un format capabil să sfarme zidurile care făceau din cunoașterea lumii un produs de lux. Procedând astfel, a modificat ireversibil formatul lumii. Și acum chiar vă rog să închideți telefonul, să vă dați jos de pe scuter, să nu vă mai gândiți la iubite sau iubiți preț de o clipă și să-mi acordați un minut de concentrare. Carevasăzică:

procedând astfel, a modificat ireversibil formatul lumii.

Trebuie să înțelegem bine despre ce e vorba.

Ce sunt milioanele de pagini Web care, la ora actuală, sălășluiesc într-un non-loc virtual, însă alături de lumea reală? Sunt o a doua inimă, care pompează realitate alături de cea dintâi. Adevăratul demers genial pe care l-a înfăptuit Web-ul este următorul:

▶ a echipat lumea cu o a doua forță motrice, imaginându-și că fluxul realității ar putea curge printr-un sistem sangvin în care două inimi pompează în armonie, una alături de cealaltă, corectându-se una pe cealaltă și înlocuindu-se ritmic una pe cealaltă. ◀

Vreau să fiu bine înțeles: nu spun că habitatul hiperomului digital este lumea paralelă a Web-ului. Situația este mult mai complexă. Habitatul său este un sistem al realității cu o forță motrice dublă, în care deosebirea dintre lumea reală și lumea virtuală este declasată ca fiind secundară de vreme ce ambele se contopesc într-o mișcare unică prin care se generează realitatea în toată complexitatea ei. Acela este adevăratul teren pe care joacă omul nou, habitatul pe care și l-a croit pe măsura lui, civilizația pe care și-a construit-o în jurul său. Este un sistem în care lumea propriu-zisă și lumea paralelă se rotesc una în cealaltă producând experiența, într-un tip de creație nemărginită și necontenită.

Este scenariul pe care îl trăim noi la ora actuală. Inaugurat la începutul anilor '90, a ajuns până la noi prin nenumărate îmbunătățiri mărunte pe care le vom descoperi pe rând. Facem jocul acesta în fiecare dimineață, iar necunoașterea regulilor sale poate duce la înfrângeri grotești.

WEBING

Să amenajezi o lume paralelă digitală și să o faci să se rotească odată cu lumea inițială, până când se va crea un sistem al realității fondat pe o forță motrice dublă. Odată ce am învățat trucul acesta de la Web, l-am reprodus în diferite forme, dintre care multe nu prea au de-a face cu Web-ul. De exemplu, nu folosim Web-ul ca să jucăm FIFA 2018, nici ca să trimitem un mesaj pe WhatsApp și cu atât mai puțin ca să citim o carte pe Kindle; nu folosim Web-ul când căutăm pe Tinder pe cineva cu care să ieșim în oraș [eufemistic vorbind] și nici când deschidem aplicația Spotify de pe smartphone-ul nostru. Și totuși, toate gesturile acestea nu sunt decât variante ale gestului revoluționar inventat de Web: să ricoșezi între lumea reală și lumea paralelă digitală, brodând o intrigă pe care o numim, pe bună dreptate, REALITATE. În acest sens, echivocul ciudat care ne face să definim totul drept Web și să trecem chiar și peste diferența dintre Web și internet vădește o percepție infantilă care,

în fond, își nimerește ținta: simțim că, într-un fel, tot ceea ce facem este WEBING, tot WEBING este și generarea realității prin funcționarea simultană a celor două inimi ale lumii și continuă să fie WEBING și tranziția noastră de la lumea paralelă la aplicațiile de pe telefon, cu ajutorul cărora gestionăm mai bine viața concretă. Facem webing tot timpul, iar acesta este felul în care trăim, în care dăm sens și în care dezghiocăm experiența. În această privință, chiar suntem o omenire aparte, și eram aparte încă de la începuturile revoluției, când, în lumina zorilor epocii clasice, am pus temelia acelei mișcări.

Dacă vrem să rezumăm stilul nostru de viață într-o definiție simplă și ultimă, pe care s-o putem purta în buzunar ca să facem apel la ea în momentele dificile, e foarte util să ne întoarcem în timp la un indiciu pe care l-am întrezărit în *Space Invaders*, joculețul acela nevinovat. Vă amintiți de postura aceea? *Om-tastatură-ecran*. Nu era nimic altceva decât un fel de a se plasa *fizic* în spațiu, dar avea un sâmbure revoluționar. Acum știm că era chintesența unui demers destul de complex: legătura dintre lumea reală și lumea paralelă digitală, care, prin intermediul posturii om-tastatură-ecran, instaura un nou sistem al realității cu două forțe motrice. Părea o postură simpatică, însă, în fapt, era un tip de existență genial. Era existența noastră. Noi suntem omul acela. Iar om-tastatură-ecran este logo-ul civilizației noastre. Este o postură redusă la esențial, aidoma unei icoane care, veacuri de-a rândul, a fost chintesența unui alt tip de civilizație: om-spadă-cal. Era o civilizație războinică, iar postura aceea rezuma tot ce avea ea de spus despre viață; terenul său de joc era lumea fizică, iar calul și spada erau instrumentele cu care modifica lumea. Noi aparținem civilizației *OmTastaturăEcran*. Terenul nostru de joc este mai complex pentru că presupune două inimi, două generatoare de realitate: lumea reală și lumea paralelă. Logo-ul ne surprinde exact în momentul în care, în timp ce stăm așezați în cea dintâi, călătorim către cea de-a doua. Facem webing.

Este un logo foarte precis. N-ați vrea să-l brodați pe dosul tuturor temerilor dumneavoastră?

E cât se poate de limpede că logo-ul *OmTastaturăEcran* surprinde, printre altele, o realitate pe care nu întotdeauna vrem s-o recunoaștem: nu s-ar fi întâmplat nimic dacă oamenii n-ar fi fost de acord să-și filtreze o parte din experiență folosindu-se de mașini.

Nu era ceva cu totul noul pentru ei; și telescopul lui Galilei era o mașinărie, iar folosirea acestuia pentru a cunoaște mai bine lumea li se păruse tuturor o idee excelentă [tuturor, cu excepția câtorva episcopi și papi, desigur]. Mai aproape de zilele noastre, lumea a acceptat cu plăcere să comunice prin intermediul unei mașini, telefonul, care elimina chiar mai bine de jumătate din experiența posibilă, adică statul față în față în timp ce comunicăm; și totuși, singura doleanță era că existau atingeri pe linie. În fine, deja oamenii se obișnuiseră întru câtva cu mașinile. Însă computerele și lumea paralelă reprezentau un caz special: prin intermediul unei mașini, puteai genera și locui o extindere a realității, o multiplicare a lumii. Nu prea se compara cu a-ți încălzi laptele în cuptorul cu microunde. De fapt, mașina nu te ajuta doar să gestionezi realitatea, ci, dacă voiai, genera la cerere o altă realitate, care o completa pe cea dintâi. Lucrurile deveneau destul de serioase și, dându-și acordul ca toate acestea să se întâmple, probabil că oamenii au apucat-o pe o cale fără întoarcere, care astăzi îi sperie: au început să folosească mașinile pentru a corecta și a continua creația. E o decizie care înfricoșează, iar faptul că a fost luată cu o neobrăzată indiferență, trăgând în micii marțieni și cumpărând cravate online, a rămas în conștiința celor mai mulți ca un păcat originar îndepărtat, de care vom da socoteală mai devreme sau mai târziu. Este un reflex irațional, dar poate explica multe ezitări și temeri, prosteși de fapt, pe care le purtăm cu noi (vom fi rași de pe fața pământului de roboți!).

Continuându-mi analiza, sunt uimit că tocmai oamenii aceia care căutau pretutindeni receptarea nemijlocită a lumii și scurtcircuitau sistematic orice intermediere au fost părinții unei idei complet opuse: să-și extindă experiența prin intermediul unei

mașini. Bizar, nu-i așa? Este un mic blocaj logic nu tocmai ușor de înțeles. Îmi amintesc de o frază pe care-am scris-o cu câteva pagini în urmă (da, mă refer mai curând la creația proprie; ei, și?): PlayStation „împlinea visul vizionar al micilor marțieni transformând gestul de a conduce o mașină de curse [...] într-o experiență destul de apropiată de realitate, și totuși deloc reală". *O experiență destul de apropiată de realitate, și totuși deloc reală*; iată un alt blocaj logic! Să fie oare înrudit cu acela de dinainte? Oare ambele enunță ceva ce eu unul nu reușesc încă să deslușesc prea bine?

Pesemne că da. Și, dacă încerc să înțeleg mai bine, iată cum mi se dezvăluie dintr-odată greșeala pe care o fac: gândesc în continuare cu o minte învechită, de dinainte de revoluția digitală. De altminteri, m-am născut la jumătatea secolului XX, ce naiba să fac? Ar trebui să plec de-acolo, asta ar trebui să fac, la naiba! Ar trebui să gândesc așa cum gândea mintea colectivă ce a dat naștere acestor munți pe care îi studiez eu acum.

Carevasăzică par blocaje logice, dar trebuie să pricep că reprezintă altceva. A spune că un computer este un *intermediar* poate fi ceva rațional pentru un om din secolul XX, însă pentru unul din secolul XXI, care privește mașinile ca pe o extensie a sinelui, nu ca pe ceva care îi intermediază relația cu lucrurile, este o inepție. Pentru el, un smartphone nu diferă cu nimic de o pereche de încălțări, de stilul de viață sau chiar de preferințele sale muzicale; toate sunt extensii ale eului său. Instinctul de a sări peste intermedieri nu intră în conflict cu încrederea oarbă pe care o are în mașini din simplul motiv că, pentru el, mașinile acelea NU REPREZINTĂ INTERMEDIARI, ci articulații ale stilului său de viață. Tot astfel, să zăbovească asupra deosebirilor dintre real și ireal în experiența pe care i-o oferă PlayStation reprezintă pentru el un lux discutabil: într-un sistem în care lumea reală și lumea paralelă digitală se rotesc una în interiorul celeilalte, generând un sistem unic al realității, trasarea liniei de demarcație între real și ireal în jocul FIFA 2018 i se va părea cel puțin la fel de ciudată ca separarea legumelor din ciorbă sau ca întrebarea dacă îngerii sunt bărbați, femei sau hermafroditi. Sunt îngeri, și basta. Și asta

e o ciorbă, pentru numele lui Dumnezeu! Astfel, întorcându-mă la fraza aceea care mi se părea atât de grozavă – PlayStation „împlinea visul vizionar al micilor marțieni transformând gestu de a conduce o mașină de curse [...] într-o experiență destul de apropiată de realitate, și totuși deloc reală" –, pricep că acum nu mai mult de treizeci de ani mi-ar fi adus un ropot de aplauze, însă astăzi, obiectiv vorbind, spune cu multă eleganță o ditamai gogomănie.

E enervant, trebuie să recunosc.

Cred că mă duc să desfac o bere.

MIȘCARE

Încă un aspect, ultimul, dar teribil de important!

Până la urmă, dacă analizăm la microscop toate demersurile care alcătuiesc era clasică a revoluției digitale, găsim pretutindeni o anumită substanță chimică. Se află chiar pretutindeni, este dominantă în comparație cu toate celelalte și, într-un anumit sens, *precedentă* tuturor celorlalte: OBSESIA PENTRU MIȘCARE. Oamenii aceia dematerializau tot ce se putea, se străduiau să facă imponderabilă și transmisibilă orice parte a creației, își petreceau timpul construind imense sisteme de legătură și nu s-au potolit până ce n-au inventat un sistem sangvin prin care toate cele să circule în orice direcție. Oamenii aceia resimțeau linearitatea ca pe o constrângere, distrugeau toate intermedierile care le-ar fi putut încetini mișcarea și preferau întotdeauna rapiditatea în detrimentul calității. Oamenii aceia au ajuns să construiască o lume paralelă ca să anuleze posibilitatea ca lumea în care trăiau să rămână împietrită la stadiul la care se afla și să nu poată fi pusă în discuție.

Of, Doamne, oare ce era cu ei?

Erau niște fugari, acesta este răspunsul! Evadau dintr-un secol care se dovedise dintre cele mai îngrozitoare din istoria omenirii și care nu cruțase pe nimeni. Lăsau în urma lor un șir impresionant de dezastre, iar o anumită substanță chimică se găsea pretutindeni, chiar pretutindeni și era dominantă în comparație cu celelalte:

era OBSESIA PENTRU FRONTIERE, IDOLATRIZAREA ORICĂREI LINII DE DEMARCAȚIE, INSTINCTUL DE A ÎMPĂRȚI LUMEA ÎN ZONE PROTEJATE CARE SĂ NU COMUNICE ÎNTRE ELE. Fie că era vorba de frontierele între diferite state naționale, între ideologii, între o cultură dezvoltată și una mai puțin dezvoltată, ba chiar între o rasă superioară și una inferioară, a trasa o linie și a o face inexpugnabilă a reprezentat pentru cel puțin patru generații o obsesie pentru care merita să mori și să ucizi. Faptul că liniile acelea erau artificiale, născocite, aleatorii sau idioate nu a stăvilit nicidecum masacrul. Nu putem înțelege prea multe din revoluția digitală dacă nu ne amintim că bunicii celor care au inițiat-o luptaseră într-un război în care milioane de oameni muriseră ca să apere o graniță sau ca să încerce să o mute cu câțiva kilometri, ba uneori chiar cu câteva sute de metri mai încolo. După câțiva ani, izolarea orbească a elitelor, închistarea culturală a popoarelor și încetineala de plumb a circulației informațiilor îi făcuseră pe părinții lor să trăiască într-o lume în care Auschwitz putea exista fără să se știe și să se lanseze bomba atomică fără ca decizia asupra oportunității unei asemenea măsuri să se extindă dincolo de un grup foarte restrâns de persoane. Crescând, ei înșiși s-au dus la școală, în fiecare dimineață, într-o lume împărțită în două de o cortină de fier și paralizată de teama unei apocalipse nucleare, gestionate de altfel din camere inaccesibile de o elită blindată în propria-i izolare de castă. Toate acestea nu se petreceau într-o lume încă supusă barbariei unei civilizații primitive, ci, *dimpotrivă*, într-un colț de lume, Occidentul, în care o civilizație aparent sublimă transmisese veacuri de-a rândul arta cultivării unor idealuri și valori înălțătoare. Din nefericire, dezastrul nu părea rezultatul neprevăzut al prăbușirii civilizației aceleia, cât mai degrabă consecința coerentă și inevitabilă a principiilor sale, a rațiunii sale și a stilului de viață adoptat. Toți cei care au trăit în secolul XX știu că n-a fost vorba de un accident, ci de deducția logică a unui anumit sistem de gândire. Putea să iasă mai bine, însă, lăsând civilizația aceea să-și aplice complet principiile, se ajungea oricum la un masacru ca acela din secolul XX. Ce anume putea să te mai salveze?

Să pui din nou totul în mișcare.

Cât mai curând cu putință.

Să boicotezi frontierele, să dărâmi toate zidurile, să creezi un spațiu deschis în care orice să poată circula. Să demonizezi nemișcarea. Să faci din mișcare valoarea fundamentală, necesară, totemică și indiscutabilă.

A fost o idee mai curând genială. Secolul XX ne arătase că sistemele fixe, lăsate să zacă prea mult în nemișcarea lor, tind să degenereze în monoliți famelici și dăunători. O opinie devine convingere fanatică, naționalismul se transformă în agresivitate oarbă, elitele se închistează în caste, adevărul devine un crez mistic, falsitatea este ridicată la rang de mit, ignoranța se preschimbă în barbarie, iar cultura în cinism. Nu ne mai rămânea decât să împiedicăm toate aceste zone ale lumii să rămână imobile prea mult timp, la adăpostul propriei lor structuri. Trebuia ca oamenii, ideile și lucrurile să fie scoși la lumină și să fie integrați într-un sistem dinamic, în care contactul cu lumea fizică să fie redus la minimum și în care ușurința de deplasare să fie ridicată la rangul de valoare supremă, scop primar și fundament unic.

Noi suntem rezultatul acelei decizii.

Multe dintre trăsăturile civilizației noastre se explică numai atunci când izolăm MIȘCAREA și o recunoaștem drept obiectiv primordial, inițial singurul, al acestei civilizații. Reprezenta antidotul la un venin din cauza căruia oamenii muriseră în chinuri vreme de cel puțin un secol. N-am prea avut vreme să reflectăm asupra efectelor secundare sau asupra eventualelor contraindicații. Ne grăbeam, nu puteam șovăi. Aveam de salvat o lume.

Dacă analizăm puțin cronologia, putem chiar să intuim evoluția lucrurilor. Ne-am pregătit îndelung și apoi am profitat de prima oportunitate pe care ne-a oferit-o istoria: 1989, căderea Zidului Berlinului. În acele cinci minute cad toate zidurile, toate cortinele de fier, iar în mintea occidentalilor se prăbușesc toate valorile atașate zidurilor, granițelor și separărilor. Am profitat îndată de oportunitate. Revoluția digitală se împletește

cu mișcări colective care, evident, se îndreaptă în aceeași direcție. Globalizarea și nașterea Uniunii Europene sunt doar două exemple, mai evidente decât altele. În fapt, într-un timp relativ scurt, rupem o mulțime de lanțuri și ne impunem un joc nou, în câmp deschis, în care mișcarea este principala calitate. Antidotul a fost pus în circulație. Și începe să-și facă efectul. De pildă, se ajunge la o situație cu totul inedită pentru occidentali: schimbând sensul unei tendințe care își pusese amprenta asupra civilizației noastre vreme de milenii, identificăm pacea drept scenariul cel mai potrivit pentru a obține profit. Dintotdeauna, locul acesta fusese ocupat de război. Dar, dintr-un anumit moment, orice instabilitate politică sau risc de confruntare militară reprezintă o nenorocire pentru că suspendă fluxul planetar întrerupând circulația banilor, mărfurilor, ideilor și persoanelor. Suntem de partea păcii nu neapărat din convingeri sau mărinimie, ci mai degrabă din interes, iar acesta este singurul fel de pacifism care poate să reziste în orice situație de criză. A rezistat chiar și atunci când s-a încercat din nou ruperea în două a lumii printr-o graniță, alegând chiar o graniță mitologică, bazată pe o anumită istorie și pe prestigiu, o piesă de rezistență în acest domeniu, anume granița dintre Occident și Islam. Luciditatea cu care puterile occidentale au redus la minimum recursul la arme și au ținut în frâu agresivitatea instinctivă a unor mari grupuri de populație spune multe despre răspândirea antidotului prin sistemul sangvin al structurii noastre. Într-adevăr, se pare că arta mișcării a redus la minimum riscurile. Acum putem să ne permitem chiar să facem mofturi și să ne întrebăm dacă multitudinea de zboruri *low cost* nu distruge cumva turismul de calitate sau dacă nu cumva Google a anihilat capacitatea de a face cercetări în domeniul geografiei. O facem pe grozavii. Mulți dintre noi încep iarăși să creadă că, în fond, câte un zid în plus n-ar strica și ne pare tot mai rău după elite. Avem memoria scurtă! Avem o treabă de făcut și încă n-am dus-o la bun sfârșit.

Prin urmare, astăzi se cuvine să ne întoarcem la rădăcinile profunde și să înțelegem bine primul demers pe care l-am făcut, cel care le precedă și le explică pe toate celelalte: AM PUS MIȘCAREA MAI PRESUS DE TOATE. Afirmația trebuie înțeleasă în sens literal. Transformând mișcarea într-o obligație a oricărui element existent, o vei regăsi în orice strat al experienței, de la cele mai simple la cele mai complexe. E inutil ca mai apoi să ai pretenția ca fiul tău să facă lucrurile pe rând, ca locul de muncă stabil să rămână o prioritate și ca adevărul să se găsească exact acolo unde l-ai lăsat cu o seară înainte. Tot ceea ce are nevoie de certitudinea nemișcării pentru a căpăta sens ajunge să miroasă a secolul XX și deci să sune ușor sinistru. De aceea acordăm prioritate sistemelor care generează mișcare și împiedică putrezirea lucrurilor în nemișcarea lor. Am ajuns în punctul în care evaluăm lucrurile plecând de la capacitatea lor de a genera sau de a găzdui mișcarea. Iar pentru noi orice fel de adevăr și minune se dovedesc inutile dacă nu sunt capabile să se înscrie în curentul vreunui flux colectiv semnificativ. Astfel, pentru a exista cu adevărat, ceea ce se întâmplă tinde să se întâmple sub forma unei traiectorii și foarte rar întâlnim imaginea ordonată a punctului; tot mai adesea, nu există un început, nu există un sfârșit, iar sensul e înscris în dâra schimbătoare pe care evenimentul o lasă în urma sa. Ca o stea căzătoare. Așa ne mișcăm: neîntrerupt. Iar mișcarea aceasta determină mersul nostru ușor nevrotic și împrăștiat care, uneori, ne face să ne îndoim de noi înșine. Adesea, îl punem pe seama efectului pe care îl au asupra noastră mașinile, dar ar fi cazul să răsturnăm încă o dată raționamentul: în realitate, NOI suntem cei care au ales mișcarea drept obiectiv prioritar, iar mașinile acelea sunt numai niște instrumente pe care ni le-am construit, pe măsura noastră, ca să urmărim acest obiectiv. Noi am vrut să călătorim cu ușurință prin lume; am vrut asta când am inițiat revoluția digitală. Trebuia să părăsim repejor o casă în flăcări. Aveam în minte un sistem de evacuare și un plan de salvare. Unii izbuteau să întrezărească, în depărtare, un tărâm al făgăduinței.

MAPAMOND 1

A săpa într-un munte nu e același lucru cu a-l escalada. A privi munții drept piese arheologice nu înseamnă să-i înfățișezi în amurgul lor. Săpăm și muncim din greu pentru a găsi urme de mișcări telurice care s-au produs în epoci străvechi. Căutăm începutul tuturor lucrurilor. Este, dacă vreți, un efort obtuz, de răbdare și așteptare, făcut cu capul plecat. L-am isprăvit, iar acum avem în fața privirilor noastre o hartă a cutremurului din care ne-am născut. Este primul mapamond pe care îl căutam.
Se întrezăresc zorii unei civilizații și rațiunile sale.

Tocmai ce trecuseră printr-un dezastru. Înaintea lor, două generații de înaintași trăiseră împărțind și acceptând moartea în numele unor principii și valori care se dovediseră pe cât de sofisticate, pe-atât de letale. Procedaseră astfel sub stricta supraveghere a unor elite implacabile, atent formate cu un scop foarte clar. Au rezultat un secol atroce și prima comunitate de oameni în stare să se autodistrugă prin folosirea unei arme de distrugere în masă. Acesta era patrimoniul paradoxal pe care o civilizație aparent foarte rafinată era pe cale să-l lase moștenire urmașilor săi: privilegiul unui sfârșit tragic.

Tocmai atunci, un soi de inerție instinctivă i-a împins pe unii dintre oamenii aceia să evadeze. A fost o evadare în masă târâș, aproape clandestină: în fond, fugeau de ei înșiși, de tradițiile lor, de istoria și de civilizația lor. Erau hăituiți de doi dușmani: 1) un sistem terifiant de principii și valori; 2) elita de granit care îl gestiona. Ambii dușmani erau bine înrădăcinați în instituții, solidificați acolo de o rigiditate seculară, și aveau o formă de inteligență omologată. Dacă ai fi vrut să-i sfidezi, puteai alege confruntarea frontală, generând idei, principii și valori. Cam cum procedaseră iluminiștii în alte vremuri, dar într-o situație similară. O confruntare ideologică în câmpul deschis al ideilor. Dar cei care au pus la cale planul de evadare văzuseră de atâtea ori cum „ideile" dăduseră naștere unor dezastre, încât aveau față de idei o suspiciune instinctivă. De altminteri, proveneau în majoritate dintr-o elită masculină, tehnică, rațională, pragmatică, iar talentul lor, dacă

aveau unul, se îndrepta mai curând către soluționarea problemelor decât către sistemele conceptuale. Așadar au abordat din instinct fondul problemei, INTERVENIND ASUPRA FUNCȚIONĂRII LUCRURILOR. S-au apucat să rezolve probleme (de orice fel, chiar și aceea simplă a trimiterii unei scrisori) ALEGÂND SISTEMATIC SOLUȚIA CARE FĂCEA SĂ-I FUGĂ PĂMÂNTUL DE SUB PICIOARE CIVILIZAȚIEI DIN CARE VOIAU SĂ EVADEZE. Nu era soluția cea mai bună sau cea mai eficace; era aceea care ciobea fundamentele civilizației de care doreau să se descotorosească. Erau produsul unei civilizații care se baza pe mitul nemișcării, al permanenței, al granițelor și al separărilor, iar ei au început să dea piept cu problemele adoptând sistematic soluția care asigura gradul maxim de mișcare, de mobilitate, de conviețuire între cei diferiți, de dărâmare a barierelor. Era o civilizație care stătea în echilibru pe punctul imobil al unei elite sacerdotale căreia îi era încredințat un sistem confortabil de intermedieri, iar ei s-au apucat să adopte sistematic soluția care sărea peste cât mai multe etape, făcea ca intermedierile să devină inutile și scotea din joc orice sacerdot existent. Au făcut toate acestea hoțește, feroce și foarte rapid, cu oarecare urgență, dispreț și chiar cu un dram de dorință de răzbunare. Mai mult decât o revoluție, a fost o insurecție. Au furat toată tehnologia disponibilă (au reușit să fure internetul de la armată, adică de la dușman...). Foloseau universitățile pe post de depozite în care să rămână exact cât era nevoie ca să care de acolo tot ce se putea dovedi util. Nu erau prea mărinimoși cu victimele pe care le lăsau în urmă (nimeni nu l-a văzut pe Bezos vărsând vreo lacrimă pentru librăriile pe care le aducea la faliment), nu aveau un manifest ideologic, o viziune filozofică explicită și nici măcar niște idei principale foarte clare. De fapt, nu construiau O TEORIE ASUPRA LUMII, ci instaurau O PRACTICĂ A LUMII. Dacă vreți să citiți textele fondatoare ale filozofiei lor, iată-le: algoritmul Google, prima pagină Web a lui Berners-Lee, ecranul de start al iPhone-ului. Sunt lucruri, nu idei. Mecanisme. Obiecte. Soluții. Instrumente. Evadau dintr-o civilizație falimentară folosindu-se de o strategie care nu avea nevoie de cine știe ce teorii, ci se baza pe rezolvarea

problemelor alegând sistematic soluția care îl boicota pe dușman, adică privilegia mișcarea și nimicea intermedierile. Era o metodă periculoasă, dar inexorabilă și greu de contracarat. Aplicată la toate meandrele existenței – de la cumpărarea unei cărți și felul cum faci fotografiile în concediu, până la a căuta ce înseamnă „mecanica cuantică" –, genera un fel de eroziune care, ignorând edificiile grandioase ale puterii (școlile, parlamentele, bisericile), invada lumea de jos în sus, eliberând-o aproape pe nevăzute. Era ca și cum ar fi săpat galerii pe sub pielea civilizației secolului XX: mai devreme sau mai târziu, totul avea să se prăbușească.

A sosit momentul să înțelegem că aplicarea în serie a soluțiilor alese sistematic pe baza capacității lor de a înlesni mișcarea și de a distruge intermedierile a generat, în primul rând, instrumente noi care vor constitui mai apoi fundamentele codului bunelor maniere digitale: digitalizarea datelor, PC-ul, internetul, Web-ul. În al doilea rând, folosirea acestor instrumente a dat naștere unor scenarii cu totul inedite și imprevizibile, în care sălășluia o adevărată revoluție mentală: dematerializarea experienței, crearea unei lumi paralele digitale, accesul la o omenire augmentată, sistemul realității cu o forță motrice dublă, postura *OmTastaturăEcran*. Acum se pune întrebarea: *își doreau* asemenea scenarii? Aceasta era lumea pe care intenționau să o construiască? Se regăsea acolo ideea de om pentru care făcuseră toată tărășenia asta? Putem răspunde cu seninătate că nu. Nu urmăreau o idee precisă despre lumea la care aspirau, ci aveau o idee despre lumea din care evadau. Nu aveau un ideal uman, ci simțeau necesitatea de a-l dezintegra pe acela care îi dusese de nas. În ADN-ul lor de oameni care găsesc soluții la probleme, aveau totuși o capacitate formidabilă de a se adapta: de fiecare dată, cu fiecare soluție, se trezeau în fața unor scenarii pe care nu le căutaseră și trebuie să le recunoaștem o putere uluitoare de a le transforma în contururi utile pentru țelul ultim al insurecției, adică dezarmarea omului secolului XX. Trebuie să admitem că la asta se pricepeau de minune. Mai dădeau greș din când în când, ajungeau în fundături, o luau în direcții fără viitor. Însă de cele mai multe ori (iar aici

intervine celebra coloană vertebrală) alinierea constantă la obiectivul insurecției este surprinzătoare. Să nu uităm că ei erau deschizători de drum, dar chiar și așa au izbutit să deseneze o tablă de joc deloc întâmplătoare; dimpotrivă, descria tocmai partida pe care începuseră să o joace. Cei de la Google n-aveau cum să-și imagineze una ca asta când au stârnit toată zarva aceea, dar, când au avut-o în fața ochilor, au înțeles foarte bine că era exact produsul revoluției mentale inițiate de ei și l-au transformat de îndată într-o fortăreață strategică prin care să țină la distanță pentru totdeauna grosul armatei inamice. Să analizăm bunăoară povestea lumii paralele digitale: după ce a fost generată, imediat ar fi putut fi preschimbată într-un fel de magazie în care să depozitezi lucruri mai mult sau mai puțin utile. Însă părinții insurecției digitale au înțeles că, dacă era luată în serios, lumea aceea paralelă reprezenta o șansă grozavă de a câștiga bătălia: dacă aveau să reușească să facă realitatea să se rotească și înăuntrul acelei lumi paralele, adăugând o pulsație digitală inimii lumii reale, avea să fie mult mai greu să reduci experiența oamenilor la semiparalizia care păruse esențială în dezastrul secolului XX. Tot astfel, ideea unei omeniri augmentate, care să fie accesibilă celor mulți, submina din interior însuși conceptul de elită: într-un fel, promitea să le ofere tuturor participanților la insurecție puteri care până atunci se concentraseră în mâinile câtorva privilegiați. Modul cel mai eficient de a scăpa de un sacerdot este să le oferi tuturor capacitatea de a înfăptui minuni. Între timp, digitalizarea pogorâtă peste orice informație disponibilă crea un fel de imponderabilitate a lumii care îi asigura o instabilitate naturală. Se năștea un format care să înlesnească mișcarea și se putea paria pe faptul că avea să genereze, fără să se concentreze prea mult asupra acestui aspect, o migrație continuă și în orice direcție a oricărui tip de material. Ia, mai încearcă acum să trasezi o graniță, să segregi rasele, să pitești bomba atomică sau să pretinzi că Auschwitz e o tabără de lucru! Succes!

Prin urmare, poate că nu știau încotro se îndreaptă, dar e limpede că li se întâmpla arareori să greșească direcția pe parcurs.

Cei care au lucrat la primele PC-uri nu și-ar fi imaginat niciodată Web-ul, iar cei care au pus la punct MP3-ul probabil că nu se așteptau ca, după mulți ani, să apară Spotify. Însă o busolă colectivă a înșiruit toate lucrurile acestea trasând linia dreaptă a ceea ce putem numi de-acum o evadare reușită. Iar asta ne duce, în sfârșit, către un răspuns pe care-l căutam [era și timpul!]. Vă mai amintiți? Punctul de plecare era una din temerile noastre:

p.17 *Suntem siguri că nu e vorba de o revoluție tehnologică prin care, orbește, se impune o metamorfoză antropologică incontrolabilă? Ne-am ales niște instrumente care ne plac, dar oare a avut cineva grijă să calculeze, preventiv, consecințele pe care folosirea acestora le va avea asupra existenței noastre, poate asupra inteligenței noastre, ba chiar, în cazuri extreme, asupra concepției despre bine și rău? Există un proiect pentru omenire îndărătul diferiților Gates, Jobs, Bezos, Zuckerberg, Brin, Page, sau sunt numai idei strălucite de afaceri care produc, fără voie, oarecum la întâmplare, un nou fel de omenire?*

Bun! Acum putem să ne lansăm într-un răspuns. Într-adevăr, părinții insurecției digitale nu aveau un proiect precis pentru omenire, dar cunoșteau, din instinct, o cale de scăpare de la dezastru, și în slujba acestei căi au pus tot ceea ce au construit în timp. De aceea, civilizația pe care au inaugurat-o se întemeiază pe o motivație primordială ce îi conferă tușele acelea de coerență și armonie pe care le poate percepe cu ușurință oricine; e o rotunjime asemănătoare cu aceea pe care o recunoaștem în ere demult apuse ale simțirii omenești, de pildă în Iluminism sau în Romantism. Nu contează dacă au fost epoci frumoase sau tragice, însă au avut o coerență a lor, un contur armonios, o orientare precisă și s-au născut dintr-o anumită necesitate.

Au avut un sens.

Așadar, măcar atâta lucru am aflat și noi: nu trăim într-o civilizație născută din întâmplare. Îi putem reconstrui geneza și o direcție

logică. Nu suntem deșeurile unor procese de producție orbești. Avem o istorie și reprezentăm o istorie. O istorie revoluționară.

Parcă aud deja obiecția: da, mulțumim, te pricepi la teorie, dar a face din Silicon Valley o celulă de revoluționari eliberatori pătrunși de conștiința istoriei pare mai degrabă un basm menit să ne consoleze. Cu alte cuvinte, dincolo de teoriile astea grozave există ceva real, ceva ce s-a întâmplat, vreun izvor istoric incontestabil?

Întrucât eu am fost primul care a ridicat această obiecție, sunt pregătit. Și am și ceva de povestit. De data aceasta fără teorie, numai fapte. Ia, ascultați aici! Voi fi cât se poate de concis.

Universitatea Stanford, San Francisco, 12 iunie 2005. Sub un soare ucigător, pe un stadion plin de oameni, Steve Jobs ține un discurs în fața absolvenților, considerat mai apoi testamentul său spiritual. Încheie cu o frază care va intra în istorie: *Stay hungry, stay foolish.* „Rămâneți înfometați, rămâneți nechibzuiți." Așa cum a explicat el însuși, cuvintele nu-i aparțineau. Erau dintr-o carte care, după cum a povestit, „fusese Biblia generației mele" și „un fel de Google cu 35 de ani înainte de apariția Google". Era vorba de o carte cu adevărat ciudată, intitulată *Whole Earth Catalogue* [*Catalogul General al Pământului*]. Era un catalog imens de obiecte și unelte utile pentru a trăi liber și independent pe Terra. Era bizară amestecătura de lucruri care se puteau găsi în acele pagini și se puteau cumpăra: puteai învăța cum să-ți faci de unul singur un pulover și cum să folosești un computer marca Hewlett-Packard; găseai acolo domuri geodezice și moduri de a te droga, primele *mountain bikes* din istorie, sfaturi pentru a cultiva în grădină legume și fructe biologice, cărți pe tema masturbării la femei, manuale despre cum să-ți îngropi un apropiat decedat și informații despre primele sintetizatoare. Dacă doriți să găsiți ceva care să lege toate aceste lucruri, o singură expresie vă poate fi de folos: contracultura californiană. Un fenomen care își avea originile

în anticonformismul anilor '50, parcurgea subcultura Hippie și se încrucișa cu un șir de tocilari ascunși ca într-o vizuină în laboratoarele de informatică ale universităților. Acela era solul din care provenea Steve Jobs (și ținea cartea aceea pe noptieră). Și mai important, ERA SOLUL DIN CARE PROVENEA MARE PARTE DIN INSURECȚIA DIGITALĂ. Cum am ajuns la această concluzie? Ia, ascultați aici!

Inventatorul *Whole Earth Catalogue* fusese un oarecare Stewart Brand. Purta o jachetă din piele de căprioară cu franjuri și umbla să fotografieze amerindieni. Locuia în zona orașului San Francisco, era licențiat în biologie, declara el însuși că lua LSD și era foarte interesat să schimbe lumea, dacă ar fi fost cu putință. După cum v-am spus, contracultură. Ceea ce nouă ni se pare curios, deși lui i se părea cât se poate de normal, e faptul că avea un obicei: frecventa laboratoarele de informatică din universitățile și firmele de profil din California. Nu se ducea acolo pe furiș sau ca să facă figurație. Era întru câtva unul dintre protagoniștii acelei lumi. În mitologia insurecției digitale se amintește de o sesiune legendară desfășurată în 1986 la Joint Computer Conference din San Francisco, când un inventator pe nume Douglas Englebart a prezentat, conform unei surse de încredere, „primul mouse pentru computer, prima teleconferință, primul software de scriere și primul computer interactiv". Acest formidabil Englebart avea cu el un asistent. Cine să fie oare? Stewart Brand. Cel care, mai apoi, avea să devină (între două zăngăneli la chitară, îmi închipui) primul teoretician al insurecției digitale ca proces de eliberare și de revoltă colectivă. Susținea că, prin computere, oricine își putea recâștiga „puterea personală", vedea în spațiul cibernetic un fel de tărâm al făgăduinței și intuia că grupurile formate în lumea aceea paralelă aveau să fie o implementare grozavă a comunităților hipioților. În 1974, a inventat o expresie care pe atunci nu însemna nimic sau cel mult era o tâmpenie teribilă: *personal computer*. În fine, era unul care prevestise totul sau mare parte din ceea ce avea să se întâmple. Faptul

că era eroul lui Steve Jobs leagă Apple de contracultura californiană, dar până la urmă asta trece în plan secund în comparație cu învățămintele pe care le putem extrage din această poveste: Brand era doar vârful aisbergului, îndărătul lui se afla o lume întreagă în care programarea era un fel de a te opune sistemului, iar în acest sens nu se deosebea prea mult de consumul de LSD sau de practicarea amorului liber în microbuzul marca Volkswagen. Să zicem că era nițel mai comod. Știu că pentru noi, europenii, e greu de înțeles; pentru noi, inginerii se încadrează programatic în sistem, dacă nu sunt chiar pârghii ale puterii. Dacă ai un cumnat informatician, nu te aștepți să fie revoluționar. Dar în California anilor acelora se construia un habitat nou, iar în habitatul acela inginerii se numeau hackeri și adesea aveau plete, se drogau și urau sistemul. Asta e! Atunci și acolo, din zece oameni antisistem, cinci manifestau împotriva Războiului din Vietnam, trei se retrăgeau ca să trăiască într-o comunitate de hipioți și doi își petreceau nopțile în departamentele de informatică inventând jocuri pe calculator. În cartea aceasta încercăm să înțelegem ce au făcut ultimii doi.

Iată de ce pot afirma cu destul de multă siguranță că da, era o adevărată insurecție de natură digitală, iar ei știau asta. Era exact ceea ce își doreau: să dărâme sistemul. Știu că astăzi ne e greu să ni-l imaginăm pe Zuckerberg ca pe un apărător al libertății, dar nu vorbim aici despre anul 2018, ci despre începuturile întregului fenomen. Iar acum știm că au fost niște începuturi sub semnul unui instinct precis de rebeliune. N-or fi fost conștienți cu toții de implicațiile sociale a ceea ce făceau, dar cei mai mulți chiar disprețuiau sistemul și lucrau la a face să-i fugă pământul de sub picioare. Cu o perseverență surprinzătoare, au folosit o strategie care le-ar fi putut scăpa multora; nu și celor mai isteți dintre ei. Odată, strategia aceasta a fost rezumată minunat de unul dintre ei, ia ghiciți de cine!? De Stewart Brand. A rezumat-o în trei rânduri care, nu întâmplător, ar trebui să figureze pe frontispiciul acestui volum: „Mulți

încearcă să schimbe firea oamenilor, dar nu e decât o pierdere de vreme. Nu poți schimba firea oamenilor; ceea ce poți face este să schimbi instrumentele pe care le folosesc, să schimbi tehnicile. Atunci vei schimba civilizația".

Punct ochit, punct lovit!

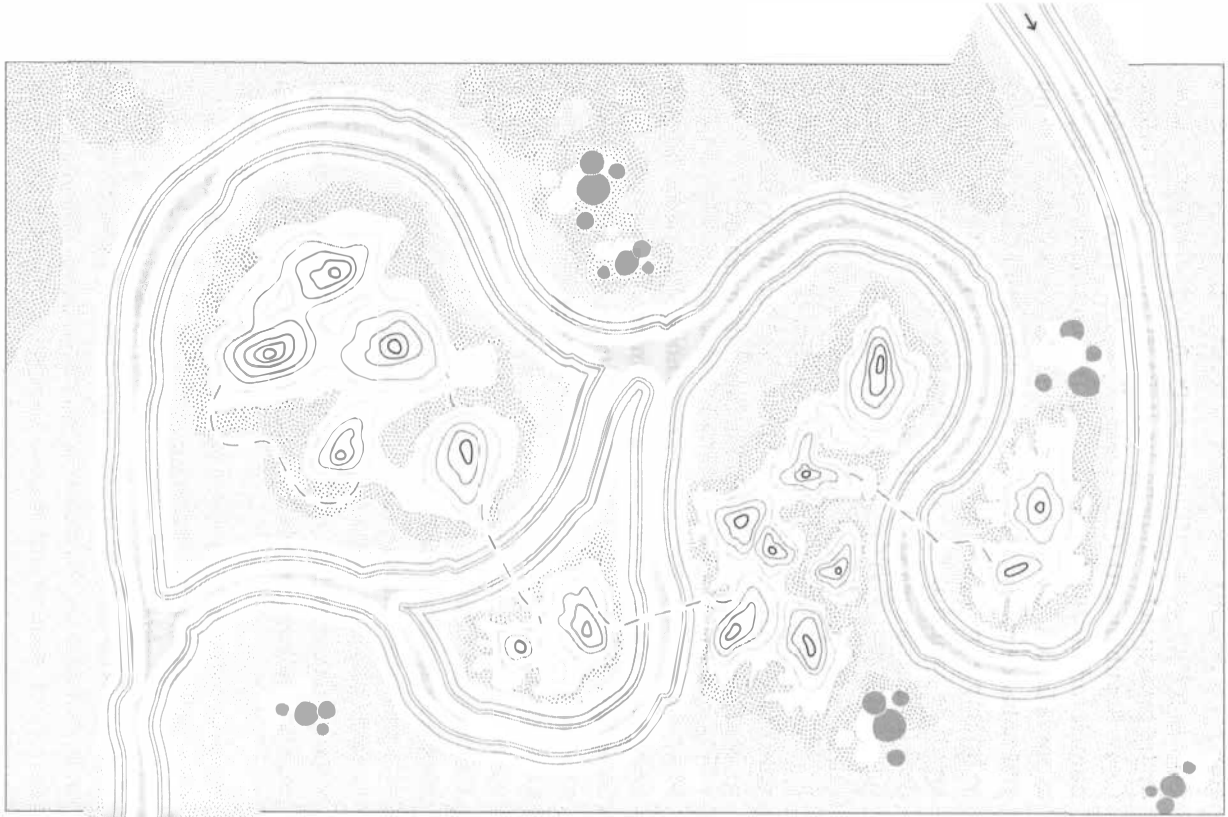
Obiecție respinsă.

Și mai e ceva! Aplecându-ne ca să studiem îndeaproape primele coaste ale insurecției digitale, găsim încă o fosilă, ultima, prea importantă ca să nu apară în acest prim mapamond. Arată ca o constelație minusculă, de parcă ar fi produsul unei reacții chimice: FUZIUNEA DINTRE OM ȘI MAȘINĂ. O decizie lucidă, luată la rece. N-am avut rezerve în a risca să naufragiem în artificial. Am fost conștienți că nu vom putea evada nicicum fără extinderile artificiale ale capacităților noastre naturale. Le datorăm această decizie drastică celor dintâi, pionierilor, fondatorilor. Ei nu s-au temut să cristalizeze într-un timp foarte scurt postura care putea părea nefirească, dar care promitea să atace cu oarece sorți de izbândă fortificațiile culturii secolului XX. Logo-ul *OmTastaturăEcran* a fost desenat de ei. Probabil că n-ar fi făcut asta dacă printre ei ar fi fost majoritari cei cu o pregătire umanistă. A fost, într-un fel, o forțare impusă de dominația minților care studiaseră ingineria, informatica, științele. Fără îndoială, gândirea lor rece și, pe alocuri, un fel de lipsă de sensibilitate obtuză la atracțiile a tot ce este omenesc au fost elementele care au generat condițiile de a vira atât de drastic spre un pact cu mașinile. Una dintre sarcinile noastre de astăzi este să înțelegem dacă a fost o alegere avantajoasă. Vom discuta despre asta, vă asigur.

Deocamdată, să ne întoarcem în 1997 și, înarmați cu un prim mapamond, să vedem ce s-a întâmplat cu adevărat după ce s-a stabilizat tabla aceea de joc. Să nu uităm că pe-atunci insurecția digitală de-abia dacă ieșise din clandestinitate; mult timp, lupta fusese purtată doar de o minoritate infimă de oameni, îndeobște ascunși în vreun garaj, departament de universitate și ezoterice companii construite online. Scenariile creionate de invențiile lor

erau pe cât de sofisticate, pe atât de deșarte. În anii aceia – așa, ca să ne înveselim și cu o trimitere de pe meleaguri italiene – unul dintre principalele cotidiene din Italia își lansa varianta online (1997, Repubblica.it). Chiar creatorii acestei variante îi dădeau numele înduioșător de *ziar telematic*. Într-un anumit sens, toți ne aflam la linia de start, iar cei mai mulți dintre noi păreau să nu aibă habar de motivul pentru care se aflau acolo. Ceea ce avea să se întâmple în clipa următoare a fost ceva pentru care puțini agenți de pariuri ar fi acceptat mize. Practic, rămânea de văzut dacă insurecția avea să fie sufocată de intervenția în forță a instituțiilor și a elitelor tradiționale sau dacă avea să sape în continuare galerii pe sub pielea lumii până ce aceasta avea să se prăbușească. E o consolare destul de însemnată să știm că, acum, suntem în stare să reconstituim cu exactitate mersul lucrurilor, după cum ne vom delecta să demonstrăm în capitolul următor.

Muzică!



1999–2007: De la Napster la iPhone
Colonizarea

Spre cucerirea Web-ului

Aşadar, exista această nouă tablă de joc, iar piesele principale fuseseră aşezate pe căsuţele potrivite. Venise momentul pentru a vedea dacă lumea voia să joace. Câteva informaţii numerice pot fi utile:

– la fluierul de început, existau 188 de milioane de utilizatori ai internetului, adică 3,1% din populaţia globului.
– site-urile Web erau în număr de 2.410.000.
– Amazon avea un milion şi jumătate de clienţi.
– 35% dintre americani aveau un computer acasă.

Să punem deoparte aceste numere; ne vom întoarce la ele după ce vom mai parcurge câţiva ani.

Sunteţi pregătiţi? Start!

1999

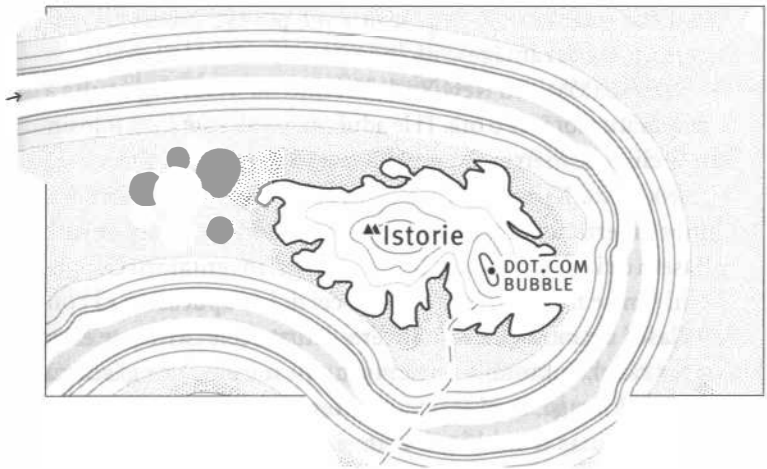
• Un tânăr de nouăsprezece ani din SUA se aşază în faţa computerului unchiului său şi, după câteva luni de programare, scoate un software care face o operaţiune aparte: dacă ai muzică în computerul tău, i-o poţi distribui gratuit oricărui alt deţinător de computer. Şi viceversa. Dintr-odată, ideea de a da bani pe muzică devine uşor tâmpă. Tânărul de nouăsprezece ani se numea Shawn Fanning, iar software-ul se numea Napster. După doi ani l-au declarat ilegal, însă zarurile fuseseră aruncate. În câteva luni, Napster

devenise o denumire celebră, Shawn ajunsese pe coperta revistei *Time*, iar în imaginarul colectiv se crease un precedent răsunător; practic, demonstrase că, dacă erai un tip isteț și luai în serios preceptele profesorului Berners-Lee (să conectăm sertarele fiecăruia dintre noi), puteai să stârnești un haos fantastic, de pildă distrugând la doar nouăsprezece ani o întreagă industrie (cea discografică în exemplul nostru). Firește, cu un dispreț total față de orice elită, inclusiv față de aceea a autorilor. Să spunem că Napster ne-a arătat ce putea să facă aripa cea mai radicală a insurecției, anume libertatea aceea extremă și necondiționată pe care o putea genera.

2000–2001

• Se sparge *dot.com bubble*, adică bula speculativă care se formase în jurul primelor companii digitale. Practic, sume colosale fuseseră investite în firme care promiteau că vor face afaceri pe baza internetului, iar în 2001 jumătate din banii aceia s-au evaporat din simplul motiv că firmele produceau lucruri pe care lumea nu le cumpăra. Vă veți întreba: Păi cum? Și-au dat seama de asta cu toții, într-o dimineață? Ei, nu tocmai. Primul semnal de alarmă fusese tras în 1997, dar în fine... castelul din cărți de joc s-a prăbușit în 2000 și și-a continuat declinul încă vreo doi ani. Ca să înțelegeți despre ce e vorba, când prăbușirea s-a încheiat, 52% dintre companiile digitale americane erau la pământ. Iar cele care nu erau la pământ se clătinau într-un colț al ringului de box: puteai cumpăra o acțiune Amazon – care, la începutul dezastrului, valora 87 de dolari – cu numai 7 dolari. Îmi imaginez ce conversații telefonice o fi avut bătrânul Bezos cu fiul lui...

În sine, indiciile păreau de netăgăduit: totul se duce de râpă, recreația s-a terminat, ne întoarcem la economia cu greutate și la o lume predigitală. Totuși, în lumina a ceea ce s-a întâmplat mai apoi în realitate, putem interpreta dezastrul acela și într-o altă cheie. Până una-alta, când l-au văzut cum se prăbușește, mulți și-au dat seama de EXISTENȚA castelului și de dimensiunile sale enorme. Astfel, au descoperit ce înseamnă companiile *.com*. Trebuie



să li se fi părut semnificativ faptul că un soi cu totul aparte de oameni – cei care în fiecare dimineață se trezeau cu gândul de a obține profit – credea în revoluția digitală până-ntr-atât încât să-și piardă luciditatea și să mizeze oarecum la întâmplare la masa de joc. Când oamenii aceia își pierd luciditatea din exces de entuziasm, apoi atunci se întâmplă ceva remarcabil, poți conta pe asta! Trebuie să mai adăugăm și că, la fel ca orice furtună, și aceea dăduse la o parte vreo câteva uscături și lăsase în picioare, deși șubrezite, copacii cei mai sănătoși. Fie că ne place, fie că nu, curățirea aceea teribilă părea să fi fost providențială.

Pe Wikipedia există o listă interesantă de companii digitale care s-au prăbușit în anii aceia. Este un cimitir sugestiv, un fel de Spoon River* al visurilor de glorie digitale. M-am uitat și eu peste ea deoarece am crezut că voi găsi acolo urmele munților care nu s-au înălțat de la nivelul scoarței terestre, relicvele unor vertebre care nu s-au dezvoltat niciodată. Am pătruns

* Trimitere la *Antologia de la Spoon River* de Edgar Lee Masters, un volum de poezie publicat în 1915 în care autorul scrie epitafurile tuturor locuitorilor unui orășel imaginar.

și nu mai puteam ieși. Se găseau acolo povești grozave. Cimitirele nu mă dezamăgesc niciodată.

KOZMO.COM, din New York. Promiteau livrarea gratuită a cumpărăturilor într-o oră. Ți le aduceau pe bicicletă sau folosindu-se chiar de metrou sau de autobuz. Au supraviețuit trei ani.

INKTOMI. Numele firmei provenea dintr-un cuvânt din limba amerindienilor Lakota. Era un motor de căutare de care aflasem citind biografiile lui Brin și Page, inventatorii Google. Unul dintre motivele pentru care cei doi se apucaseră să construiască un motor de căutare era că toate cele existente erau de tot râsul. Inktomi, de exemplu, nu reușea să se găsească nici pe el însuși: dacă tastai „Inktomi" nu îți apărea nici un rezultat! Eu aș fi renunțat. Brin și Page au inventat Google. După ce a valorat 37 de miliarde de dolari, Inktomi a ajuns să fie cumpărat de Yahoo pe 235 de milioane, imediat după furtună.

PETS.COM. Vindeau online mâncare pentru câini. „De ce să cumpărăm boabele online?", s-au întrebat oamenii. „Pentru că animalul dumneavoastră de companie nu poate ieși să și le cumpere singur", răspundeau cei de la Pets.com. Au rezistat doi ani.

RITMOTECA.COM. Uneori, cusurul lor era că erau prea avangardiști. Practic, această companie a fost prima care a vândut muzică online, cu trei ani înaintea iTunes, să ne înțelegem. Aveau sediul la Miami și se specializaseră în muzică latino-americană. Dar aveau și melodii cântate de Madonna sau de U2. Apoi a apărut Napster care distribuia muzică gratis. S-a închis prăvălia.

EXCITE. Alți deschizători de drum. Era un portal lansat în 1995, creat de vreo câțiva studenți care făcuseră rost de finanțări în valoare de patru milioane de dolari [ce vremuri!]. Era bine construit, devenise cunoscut, dar nu producea profit. A dat faliment în 2001. Cu vreo doi ani înainte, prin birourile lor trecuseră doi studenți ca să le ofere, în schimbul unui milion de dolari, motorul de căutare pe care-l inventaseră. Poate

din cauza denumirii aceleia stupide (Google), cei de la Excite au râs în hohote și i-au poftit afară.

Bine, bine, încetez. Dar vedeți și dumneavoastră ce deliciu e să parcurgi lista aceea.

E surprinzător la câte trebuie să renunțe un om care-și propune să scrie o carte așa cum trebuie.

Asta e, să trecem mai departe!

2001

• 11 septembrie, atentatul la Turnurile Gemene. Firește, din multe motive, este o lovitură foarte dură pentru insurecția digitală. Cel mai evident este faptul că punea în pericol scenariul de pace care reprezenta condiția și obiectivul insurecției. Mai întâi prăbușirea domeniilor *dot.com*, iar apoi atentatul acela. Un un-doi teribil. Nu trebuie să subestimăm însă faptul că evenimentele din 11 septembrie comunicau lumii, într-un fel traumatizant, că nu mai existau frontiere naționale viabile, nu mai exista un front, nici măcar granița *conceptuală* a războiului nu mai era atât de clară, adică nu mai era clar perimetrul fenomenelor pe care le denumeam prin acel cuvânt [ce era terorismul? Iar când la Bataclan au tras cetățeni francezi aveam să ne întrebăm ce era acela. Un război civil?]. Așadar, în cele din urmă 11 septembrie a fost *și* o lecție fulgerătoare, traumatică și de neuitat. Căci ne-a arătat o situație într-adevăr fundamentală pentru insurecția digitală: trebuia să ne obișnuim să jucăm partida într-un câmp deschis, în care poate că existau reguli, dar nu existau frontiere. Dacă și războiul devenise fluid – ce să mai zicem de campionatul de fotbal! – toate s-au limpezit o dată pentru totdeauna.

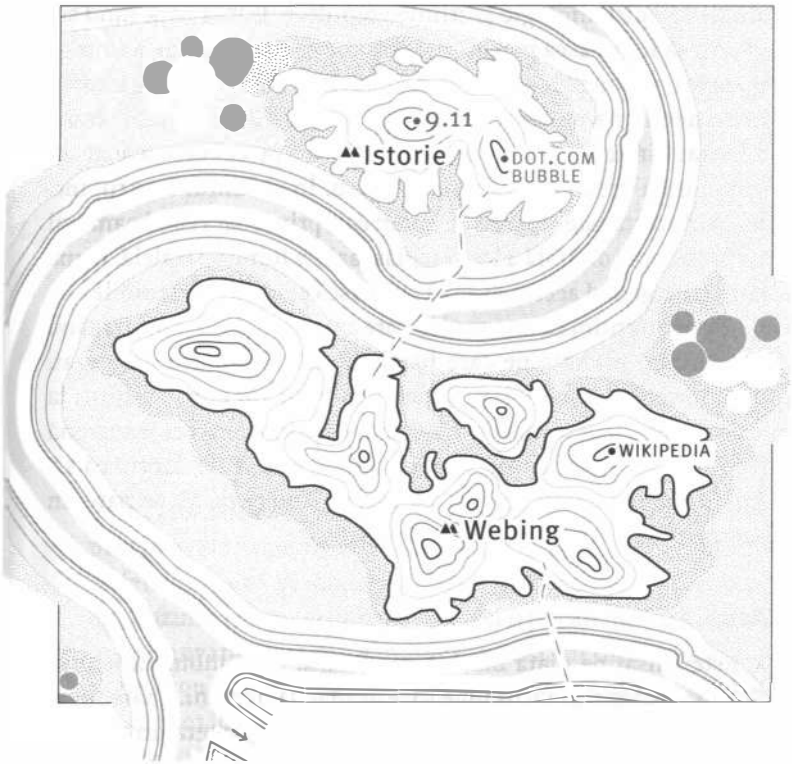
Întorcându-ne, în lumina acestei reflecții, la reacția de atunci a guvernului american, observăm ceva interesant: au pornit un război în stil vechi, cu granițe care să fie încălcate și cu un dușman vizibil care să fie nimicit. Astfel, în ciuda tuturor pagubelor pe care le-a produs, războiul împotriva Irakului lui Saddam Hussein poate fi considerat astăzi o emblemă a unei anumite reacții posibile și primitive la noua civilizație digitală, căreia putem să nu-i

înțelegem regulile, continuând să jucăm jocul de odinioară. Este un comportament pe care-l remarcați adesea în jurul dumneavoastră, ba poate chiar la dumneavoastră. Este ciudat pentru că amestecă o doză imensă de demnitate și mândrie cu un ridicol de proporții incredibile. Mie îmi amintește de fotbaliștii care se bucură după ce au înscris un gol după fluierul arbitrului, pe care nu l-au auzit. Trec prin amestecul acela de fericire și singurătate și, preț de un moment îndelungat, se află într-o poveste numai a lor. Sunt eroi și clovni totodată.

De exemplu, școala marchează după fluierul arbitrului ori de câte ori își deschide porțile dimineața; suntem conștienți de asta, nu-i așa?

• Se lansează Wikipedia, prima Enciclopedie online. Un exemplu fantastic de lume paralelă construită zi de zi de utilizatori, trecând peste o sumedenie de intermedieri și anihilând aparent elitele tradiționale. În teorie – ba chiar și în practică în bună măsură – oricine poate contribui la intrările enciclopedice modificându-le și traducându-le. Cum de nu se declanșează o harababură de proporții? Ideea de bază este următoarea: patru cercetători bine intenționați nu vor obține, redactând textul pentru intrarea *Italia*, mai multă precizie decât cea care se poate obține lăsându-le libertatea tuturor oamenilor de pe planetă să contribuie la această intrare. Incredibil este că tocmai cam așa se întâmplă. De altminteri, trebuie remarcat că aceasta este ideea aflată la baza democrației și a sufragiului universal, două modalități de gestionare a realității pe care nu prea ne permitem să le contestăm.

> Wikipedia a fost fondată de doi americani, albi, bărbați și abia trecuți de treizeci de ani. Unul din cei doi se numea Larry Sanger, și trebuie să-l amintim datorită unei caracteristici cu totul ieșite din comun: este unul dintre foarte puținii făuritori ai revoluției digitale care au formație umanistă. Este licențiat în filozofie cu o teză despre Descartes. Majoritatea copleșitoare a eroilor revoluției este alcătuită din ingineri. Da, știu, e impresionant. Dar nu reprezintă mai nimic față de o altă statistică



pe care cu tristețe o menționez aici: printre multitudinea de eroi ai revoluției digitale, după știința mea, se numără o singură femeie. Toți sunt bărbați în epopeea aceasta. [Incredibil! Nici măcar în *western*-uri n-am pomenit așa ceva.] Celălalt inventator al Wikipedia – de altfel, cel care a pus la dispoziție capitalul inițial – studiase economie și finanțe. În cele din urmă, cei doi s-au certat, cum era de așteptat.

2002

• LinkedIn. Poate că fondatorul său poate fi considerat inventatorul rețelelor de socializare. Se numește Reid Hoffman, un californian specializat și el oarecum în domeniul umanist, având

studii de epistemologie și științe cognitive. Prima oară când s-a gândit să folosească web-ul pentru a conecta persoane a vrut să rezolve o problemă pe care eu n-am avut-o niciodată: să găsească în cartier un partener de golf. Era anul 1997. Cinci ani mai târziu, a lansat LinkedIn, ce îi punea în legătură pe cei care aveau un serviciu cu aceia care căutau de lucru. În volumul nostru, momentul acesta este o piatră de hotar; este prima oară când oamenii își fac o copie digitală a lor și o plasează în lumea paralelă. După cum știți, gestul acesta avea să cunoască evoluții incredibile.

Să ne amintim că este anul în care am trecut de un hop, trăgând după noi o planetă pe care jumătate plus unu din date erau de-acum în format digital. Repet: habar nu am cum s-a ajuns la această concluzie și nici nu sunt sigur că pricep exact ce înseamnă (ce înțelegem prin *date*?). Dar, chiar legendă să fie, faptul că s-a întâmplat tocmai în acel an o fi însemnând ceva. Mi se pare un moment de cotitură util. Să-l adoptăm!

2003

• Este lansat pe piață BlackBerry Quark. E un moment istoric. Se naște primul smartphone care ajunge la oameni. Poate nu la foarte mulți, dar în orice caz la cei mai isteți. Nu era un telefon, ci un fel de PC pe care-l purtai în buzunar. Puteai să-l folosești și ca să dai telefoane, desigur, dar nu asta era important. Important era că în instrumentul acela minuscul postura om-tastatură-ecran se desprindea de nemișcarea din fața computerului, se lipea de om și călătorea împreună cu el.

Încercați să vă întoarceți la inocența de atunci și simțiți schimbarea spectaculoasă. De fapt, ne permitea să rămânem conectați la lumea paralelă 24 de ore din 24, șapte zile din șapte. Unii chiar așa făceau. Pe atunci păreau dependenți de droguri (s-a și inventat termenul *crackberry*), însă probabil că nu foloseau smartphone-ul mai mult decât o facem noi toți. Nu știu. Nu-mi mai amintesc bine.

Din transformarea aceea epocală, mie mi-au rămas în minte două imagini aurorale, ca să zicem așa; nu întâmplător una e

de la New York, iar cealaltă de la Tokyo. Prin părțile noastre, provincii ale Imperiului, eram nițeluș în urmă. La Tokyo, mii de fete mergeau pe stradă cu telefonul în mână; nu-l scoteau din buzunar și apoi îl puneau la loc, ci îl țineau mereu în mână ca pe un evantai – m-am gândit eu îndată, victimă a unui atașament cultural primar –, ca pe țigara eternă pe care o țin în mână fumătorii înrăiți, ca pe niște ochelari. Telefonul nu mai era un INSTRUMENT, ci devenise O PRELUNGIRE A CORPULUI. Nu era un intermediar, ci era o extensie în sine. Niște fete care citiseră o parte infinitezimală din cât citisem eu mă învățau despre o transformare antropologică pe care nici nu mi-o imaginasem, și făceau asta apăsând cu degetele mari [cu degetele mari!] pe o tastatură pe care o țineau în mână. Apăsau neîncetat, în timp ce râdeau, vorbeau, mâncau sau fumau. Erau una dintre imaginile revoluției digitale și adesea mâncau o înghețată. La New York în schimb, un tânăr grafician italian devenit newyorkez, un avangardist perpetuu, cu mustață și barbă de forma acelora pe care mai apoi le-am întâlnit la hipsteri, desena coperte minunate. La un moment dat, scoate un BlackBerry, la care eu mă uit cu un oarecare dispreț, și mă întreabă:

— Cum reușești să trăiești fără așa ceva?

Mi-e greu să uit nemărginitul și seraficul aer de superioritate cu care l-am privit dând din cap. Sigur pe înțelepciunea mea aproape țărănească, m-am aplecat ca să examinez mai îndeaproape obiectul acela, ca și cum m-aș fi aplecat asupra unei probe de urină. Avea o tastatură care părea făcută pentru niște pitici, rude cu spiridușii. Avea un ecran pe care el – cel care desena coperte splendide pentru splendide cărți tipărite – citea Tolstoi în timp ce călătorea, stând în picioare, cu metroul. Pe-atunci mai aveam încă o grămadă de lucruri pe care trebuia să le înțeleg, iar faptul că îmi aduc aminte exact de clipa aceea îmi arată că n-am înțeles nimic din întâmplarea respectivă, dar am pus-o deoparte cumva, fiind sigur că, într-o bună zi, voi avea destulă cultură ca să accesez amintirea și să învăț ceva din ea. Iată că am făcut-o și pe asta!

BlackBerry a dispărut de pe piață în 2016. Nu se ridica la înălțimea revoluției pe care chiar el o inițiase. A fost un fel de Gorbaciov al telefoniei.

• Skype. Chiar în timp ce telefoanele mobile se transformau în PC-uri, cineva descoperea sistemul care permitea să transformi PC-urile în telefoane pentru care să nu plătești apelurile. Unu la unu, meci nul! Un detaliu interesant: cei doi întreprinzători care au înființat Skype erau un suedez și un danez; proiectul a fost pus la punct sub aspect tehnic în Estonia. E un caz foarte rar, în care bătrâna Europă reușește să se strecoare în alaiul somptuos de inventatori și întreprinzători americani. Dacă vă mai amintiți, ultima oară se întâmplase asta cu zece ani înainte, la inventarea MP3-ului.

• Cu un an înainte de Facebook se naște înaintașul acestuia, anume Myspace. Reprezintă debarcarea definitivă a oamenilor în lumea paralelă. Înainte trimiteau mărfuri și informație acolo, făceau să circule capitalul, înmagazinau înăuntru basme și lumi paralele. De atunci însă, în lumea paralelă s-au dus chiar ei. Această

afirmație trebuie interpretată literal: nu dădeau o raită prin lumea paralelă, ca în jocurile pe calculator, ci se duceau să ființeze și acolo. Iată un exemplu care să vă ajute să înțelegeți mai bine: cântăreața Adele, un fenomen care a vândut o sută de milioane de discuri, și-a început cariera la nouăsprezece ani înregistrându-și singură trei melodii pe care, mai apoi, prietenii ei le-au postat pe Myspace. Succesul a fost răsunător. Nici nu exista încă în lumea reală, pe când în lumea paralelă a unei rețele de socializare era deja o vedetă. La un moment dat, a fost contactată de o casă de discuri independentă din Marea Britanie; se numea XL Recordings. Adele a crezut că e o glumă. Încă nu era tocmai simplu să te obișnuiești cu ideea că lumea paralelă și lumea reală făceau parte dintr-un sistem unitar al realității cu două forțe motrice: treceai dintr-una într-alta cu oarecare neîncredere și suspiciune.

2004

• Pe 4 februarie se lansează Facebook. Inițial, fusese o rețea de socializare destinată studenților din câteva universități. În 2006 i s-a dat acces liber oricui avea o adresă de mail și cel puțin paisprezece ani împliniți. În 2018, Facebook a ajuns la aproape două miliarde de utilizatori. Probabil că este cel mai amplu fenomen de colonizare înregistrat vreodată; adică, la ora actuală, un italian din doi debarcă frecvent în lumea paralelă cu ajutorul navelor puse la dispoziție de Facebook. Un exod masiv, nu încape îndoială. Va fi o plăcere să-l studiem în *Glose*, ca să înțelegem dacă are vreun sens sau este pur și simplu o dovadă dezarmantă de nebunie.

• Se lansează Flickr, care, în sine, nu e altceva decât o rețea de socializare pe care lumea își postează fotografiile. Interesant e că aici oamenii nu se duc ei înșiși să locuiască în lumea paralelă cu ei înșiși, cu chipurile, biografiile sau vorbele lor, ci numai cu imaginile. Mai exact, cu imaginile lor cele mai bune, surprinse cu ajutorul extensiei de sine reprezentată de aparatul de fotografiat. Este o formă de autoreprezentare destul de rafinată [v-ați prezenta

oare la o petrecere trimițând înainte fotografiile cele mai frumoase cu dumneavoastră?], și de aceea nu se bucură de succesul pe care îl are Facebook. Dar inițiază o stratagemă de colonizare pe care o regăsiți astăzi în Instagram sau Snapchat, cu niște implicații mentale surprinzătoare. Mă simt nevoit totuși să adaug un detaliu a cărui unicitate paradoxală nu poate trece neobservată: unul din cei doi fondatori ai Flickr se numea Caterina Fake. Din câte știu eu, este singura femeie ce apare pe lista inventatorilor și întreprinzătorilor cărora le datorăm insurecția digitală. Singura! [Potrivit publicației *Wired*, acasă la ea nu i se dădea voie să se uite la televizor, așa că seara scria poezii și asculta muzică clasică. E înduioșător. Numai dacă nu cumva numele său de familie nu este un mesaj codat* pentru imbecili ca mine.]

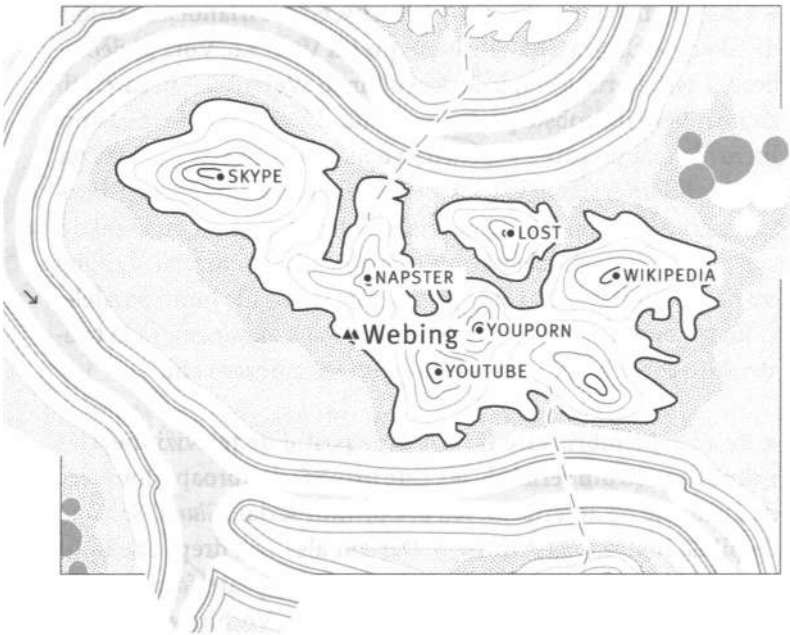
* Aluzie la numele de familie *Fake*, care înseamnă „fals" în limba engleză.

• Cineva (un oarecare Timmy O'Reilly, editor irlandez cu studii de filologie clasică) inventează expresia Web 2.0. Voia să deosebească astfel prima etapă de dezvoltare a Web-ului – în care utilizatorul era îndeobște pasiv, consultând, navigând, însă găsind lucrurile gata pregătite – și cea de-a doua etapă, în care predomina principiul interactivității, iar apelul prin care i se cerea utilizatorului să creeze lumea paralelă era mai direct. Este un moment de cotitură potrivit și reflectă bine semnificația colonizării digitale: nu ne-am limitat să punem stăpânire pe teritoriile lumii paralele, ci ne-am apucat cu toții să le cultivăm, să le desenăm, să le construim. Iar Timmy a înțeles asta acum treisprezece ani.

• Pe 22 septembrie este transmis pe postul de televiziune ABC primul episod din serialul *Lost*. Este urmărit de aproape douăzeci de milioane de americani. Nu era primul serial; *Clanul Soprano*, de pildă, fusese lansat în 1999. Dar am ales *Lost* drept exemplu pentru că, probabil, reprezintă momentul în care forma aceea narativă iese la lumină și nu se mai dă dusă. Vorbim aici despre asta pentru că serialele sunt un caz interesant de împletire între un mijloc de comunicare vechi – televiziunea – și unul nou – computerul. Uriașul lor succes planetar poate fi explicat numai apelând la codul genetic al insurecției digitale, pentru care serialele sunt cea mai reușită expresie artistică. De aceea le enumăr aici. Și de aceea, mai devreme sau mai târziu, va trebui să ne oprim și să le analizăm puțin. O vom face. Nu acum însă. Acum apare YouTube.

2005

• Apare YouTube, acum cel de-al doilea în clasamentul celor mai vizitate site-uri din lume. În fiecare minut sunt încărcate 400 de ore de înregistrări. Dacă încercați să vizualizați concret un asemenea număr, vedeți un șir impresionant de oameni care își distilează experiența în filmulețe pe care apoi le transferă și le stochează în lumea paralelă, de unde le recuperează la nevoie sau pur și



simplu din plăcere. Astfel, contribuie la mișcarea de rotație a realității: o migrație ciclică a evenimentelor prin intermediul celor doi poli, cel al lumii reale și cel al lumii paralele. N-are importanță cât sunt de idioate sau de frumoase conținuturile cărora le dedică acel gest. Oricum ar fi, ei țes precum păianjenii pânza circulară în care se prinde prada de toată frumusețea pe care, devorând-o, o vor numi EXPERIENȚĂ.

2006

• Se lansează Twitter; ca să înțelegem sensul acestui demers trebuie să plecăm de la SMS-uri. De ani buni plutea prin aer ideea de a folosi telefoanele ca să scrii cu ajutorul lor mesaje pe care să le trimiți de partea cealaltă a firului. Pe hârtie părea o idioțenie de proporții [ei, atunci de ce n-am folosi radioul din mașină pe post de prăjitor de pâine?], dar, de fapt, ideea avea sens. Dat fiind că o linie telefonică rămâne neutilizată ore în șir, de ce să

n-o folosim, între două apeluri, ca să transmitem texte scurte în format digital? se întrebaseră unii încă de pe la jumătatea anilor '80. Au făcut niște experimente, și chiar părea să funcționeze. Trebuia doar să realizeze pachete de date de dimensiuni compatibile cu capacitatea liniei. De aceea, primele SMS-uri aveau lungimea de 18 semne. Au lucrat puțin la chestia asta și au ajuns la 160 de semne. Nu le-a trecut prin cap să mai extindă lungimea SMS-urilor pentru că s-au uitat la textele de pe cărțile poștale pe care le trimiteau oamenii și au constatat că 160 de semne erau deja un lux. Vă jur! Înainte ca acest fenomen să se manifeste la suprafața consumului colectiv a fost oricum nevoie de mulți ani. Primul celular care a pus la dispoziție un sistem simplu de a trimite SMS-uri a fost Nokia 2010, în anul 1994. Trebuie menționat și că această facilitate n-a prins încă de la început. Statisticile din primul an sunt înduioșătoare: în medie, utilizatorii Nokia trimiteau în 1994 un SMS pe lună. Suflete inocente! Totuși, după o vreme, oamenii și-au dat seama de două lucruri: în primul rând, mesajul scris costa mai puțin decât apelul și, în al doilea rând, să comunici în scris era mai practic decât să vorbești. În 2006, numai utilizatorii americani au trimis 159 de miliarde de SMS-uri. În momentul acela apare Twitter, care, de fapt, s-a mulțumit să unească două lucruri care funcționau dumnezeiește: SMS-urile și rețelele de socializare. Le-au comasat cu multă dibăcie, creând o platformă fără îndoială comodă, rapidă și prietenoasă. A fost un succes mondial. Pe atunci, atenția tuturor și disprețul multora s-au concentrat pe faptul că mesajele erau limitate la 140 de semne. De fapt, întrucât era vorba de SMS-uri, era cât se poate de firesc să fie așa, dar celor mai mulți le-a convenit să interpreteze limitarea ca pe a nu știu câta dovadă de apocalipsă culturală: exista o categorie de oameni care își putea exprima gândurile în 140 de semne.

Niște barbari!

Apropo de asta, consemnez aici că tocmai azi, ziua în care scriu acest text, președintele Trump (Împăratul planetei) ne-a comunicat PRINTR-UN TWEET următoarele: China sprijină în secret Coreea de Nord, iar asta pune în mare pericol pacea mondială.

Veți fi de acord că, în acest caz, problema nu e că a reușit să ne comunice asta în 140 de semne. E limpede că problema este cu totul alta, anume că un președinte al Statelor Unite a ajuns să comunice asemenea lucruri folosind același instrument pe care mecanicul meu îl folosește ca să comenteze meciurile echipei de fotbal Juventus Torino. Cred că mi-a scăpat mie ceva. În *Glose* va fi cazul să revenim asupra subiectului.

• Apare YouPorn. Mă rog... asta știți ce e.

2007

• Amazon lansează Kindle, adică un cititor de e-book-uri care promitea să elimine de pe piață cartea tipărită. Din punct de vedere simbolic, e un prag foarte important. Cartea tipărită pe suport de hârtie a fost și este un soi de fortăreață totemică în confruntarea dintre insurecția digitală și civilizația secolului XX. Prin urmare, acela era un front decisiv pentru soarta războiului.

Trebuie spus că Bezos a aruncat în luptă toată forța rețelei sale de distribuție, dar nu era primul care încerca o manevră de acest fel. De pildă, în anul 2000 Stephen King își „publicase" noua sa carte cu titlul *Riding the Bullet** exclusiv pe internet. O descărcai și o citeai pe computer. O vindea cu 2 dolari și 50 de cenți, iar la scurt timp a început să o distribuie gratis. În primele 24 de ore, textul a fost descărcat de 400.000 de utilizatori [poate numai ca să vadă dacă se putea face una ca asta cu adevărat, habar n-am]. Mai trebuie menționat și că primii care au comercializat cu oarecare convingere un *e-reader*, adică un obiect creat special pentru a citi e-book-uri mulțumită brevetului cernelii electronice, au fost cei de al Sony, în 2004, cu Sony Librie. Însă și faptul că nimeni nu își amintește de asta o fi însemnând ceva.

* În limba română, titlul filmului *Riding the Bullet*, bazat pe nuvela omonimă, a fost tradus prin *Cochetând cu moartea*.

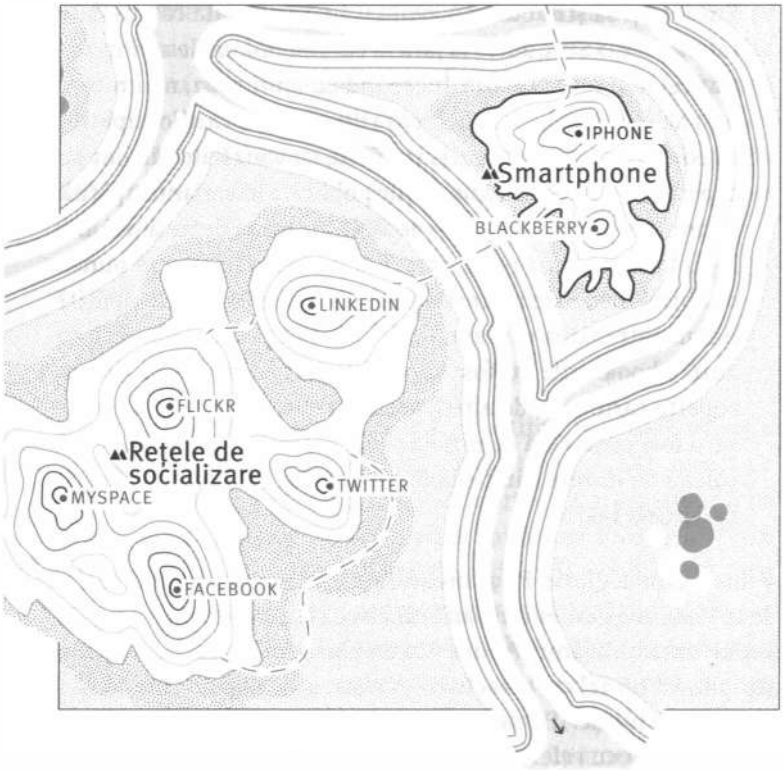
Dacă vreți să știți cum au evoluat lucrurile, iată câteva date referitoare la SUA, adică la țara în care e-book-urile au înregistrat cel mai mare succes. Începând cu anul 2007, nici măcar nu s-au apropiat vreodată de cifra de vânzări a cărților tipărite. În 2011 au ajuns aproape la egalitate cu vânzările cărților cu coperte cartonate, adică noutățile publicate în variantă tipărită. În anul următor chiar le-au depășit și, vreme de încă trei ani, le-au lăsat în urmă pe acestea. Era perioada în care se punea de obicei întrebarea: oare va dispărea cartea în format tipărit? Acum întrebarea se pune mult mai rar, poate pentru că în 2016 e-book-urile au fost surclasate în vânzări de cărțile cu coperte cartonate; de altfel, această schimbare de clasament nu a fost observată de nimeni, nici măcar de aceia care se tăvăleau de durere când e-book-urile erau în frunte. Cine să-i mai înțeleagă?!

• Încheiem în glorie. Pe 9 ianuarie 2007, Steve Jobs urcă pe scena de la Moscone Center din San Francisco și spune lumii întregi că a reinventat telefonul. Apoi arată un obiect mic, subțire, elegant, simplu, ca un fel de tabacheră. Aveam să învățăm curând să-i spunem pe nume: iPhone.

Comparat cu celelalte smartphone-uri de pe piață, era un fel de *Space Invaders* față de fotbalul mecanic. Era în mod clar cu vreo câteva generații mai avansat și nu încăpea îndoială că era rodul unor minți care gândiseră totul de la început, uitând de orice logică obișnuită.

Nici măcar nu era nevoie să-l pornești, era suficient să te uiți la el. Celelalte smartphone-uri aveau taste mici ca niște picături, care te întâmpinau zâmbind disprețuitor. El etala o singură tastă, liniștitoare, rotundă, plasată central în partea de jos, aproape părintească. Celelalte smartphone-uri erau mici computere mândre de statutul lor. El era un computer care se prefăcea că e un joculeț. Trebuie spus că îi reușea de minune.

Unul dintre aspectele care i-au lăsat pe cei mai mulți cu gura căscată a fost, desigur, tehnologia *touchscreen*. Fără indicator, fără



mouse, fără taste cu săgețele, fără tastatură, fără cursor. Dădeai direct cu degetele pe ecran și mutai lucruri, le deschideai, le deplasai de colo colo. Da, exista o tastatură, dar apărea numai atunci când era nevoie și nu avea taste adevărate, ci niște litere pe care apăsai cu degetul (iată cum intervine din nou imponderabilitatea pe care o aducea *Space Invaders*). Era ceva irezistibil, ca mâncatul cu mâinile, iar Jobs, vulpe bătrână, știa prea bine asta. Trebuie să urmărim înregistrarea acelei prezentări ca să înțelegem ce plăcere îi făcea să vadă publicul din fața lui atingând extaziat, cu degetele, ecranul, ca și cum ar fi mângâiat niște fluturi. Acum, toate acestea ni se par destul de normale, dar în ziua aceea, când a deschis agenda și a făcut un gest scurt, parcă ar fi vrut să alunge o muscă de pe

ecran cu vârful degetului, iar lista de contacte a început să se deruleze armonios în sus, încetinind ritmul ca o bilă care se rostogolește tot mai încet până se oprește, ei bine, exact în momentul acela se aude un fel de freamăt care vine dinspre public, de parcă ar fi aplauzele unor copii, un fior de uimire infantilă. Vă jur că sunt și unii cărora le scapă și câte un strigăt. La naiba, nu făcea altceva decât să deruleze contactele din agendă! Când, după vreo zece minute, a mărit o fotografie apăsând pur și simplu cu degetul mare și cu arătătorul și apoi depărtând cele două degete, sala s-a dezlănțuit. Era limpede că acolo se petrecea ceva. De parcă s-ar fi semnat un tratat de pace între om și mașini, iar ceea ce era artificial devenea pentru totdeauna firesc. Ceva se dizolvase și un alt fel de blândețe părea să îndemne mașinile să devină o prelungire a minții și a corpului oamenilor.

După vreo câțiva ani, după ce familia mea capitulase în fața unei firme care era în stare să ceară 50 de euro pentru un încărcător, deci iPhone-ul era de-acum de-al casei, am avut ocazia să asist la o scenă despre care, mai apoi, am aflat că era destul de frecventă; consider că e util să o povestesc în acest context. Fiul meu cel mic, un băiețel de trei ani, se cocoțase pe un scaun ca să se uite mai de aproape la ziarul pe care îl lăsasem deschis pe masă. Nu voia să-l citească, nu era așa de avansat. Îl atrăsese fotografia unui fotbalist și se urcase pe scaun ca s-o vadă mai bine. Eu îl supravegheam din camera alăturată, ca nu cumva să cadă. Dar el n-a căzut, ci a început să dea cu degetul peste poză, exact cum făcea bătrânul Jobs în ziua aceea, în fața tuturor spectatorilor. A dat o dată, de două ori, de trei ori. Am văzut cum constată enervat că nu se întâmplă nimic. Fără prea mari iluzii, a încercat să mărească poza, exact ca Jobs, depărtând încetișor degetul mare și arătătorul. Nu s-a întâmplat nimic. Atunci a rămas puțin contrariat fixând fixitatea aceea, iar eu știam că evalua prăbușirea unei întregi civilizații, civilizația mea. Am înțeles atunci că, atunci când va crește, nu va citi ziare tipărite și că școala îl va enerva îngrozitor.

Trebuie să mai adaug ceva: întrucât în familia noastră sunt cultivate valori tipice prin Savoia* precum încăpățânarea și perseverența nebunească în a rezolva problemele, fiul meu nu s-a dat bătut înainte de a face o ultimă încercare, ce mi s-a părut un amestec memorabil de rațiune și poezie: a dat foaia și s-a uitat puțin pe dosul fotografiei ca să vadă dacă era ceva în neregulă. Poate vreun sigiliu care trebuia înlăturat. Cine știe... vreo funcție care trebuia activată. Vreo baterie care trebuia înlocuită.

Pe verso era un articol despre naționala de baschet.

L-am văzut cum se dă jos de pe scaun cu fața unui cântăreț de jazz la ora închiderii localului. Nu știu dacă mă înțelegeți... cu fața aceea a unui cântăreț de jazz care o salută pe femeia de serviciu, își pune pardesiul și se întoarce acasă. Nu știu cum altfel să vă explic mai bine.

Cam în aceeași perioadă, un prieten care locuise o perioadă în California ca să facă filme s-a întors în Italia în concediu și a fost puțin cam năucit de călătoria de la aeroportul Malpensa de lângă Milano până acasă la el. Trebuia să-și recupereze mașina din parcare sau să cumpere un bilet de autobuz, nu-mi mai amintesc. Mă rog, s-a trezit în fața automatelor la care plătești și iese un bilet. Eu nu eram de față, mi-a povestit el după aceea. Ținea să-mi povestească pentru că, spunea el, „e o poveste din care am învățat multe, dar nu prea știu ce anume". În fine, nițel năucit, se afla acolo, în fața automatului. Locuise câțiva ani în California, după cum am spus, era tânăr și destul de fâșneț (își făcea cumpărăturile online, de exemplu). Așadar, a început să apese cu degetele pe ecran. Pe ecran erau un fel de iconițe, iar el tot insista cu degetul atingând-o pe aceea care i se părea mai potrivită. Nimic! A tot apăsat pe ecran

* Ducatul de Savoia, regiune istorică alpină care cuprindea și o zonă din nordul Italiei – inclusiv bună parte din regiunea numită astăzi Piemont, cu reședința la Torino, oraș în care s-a născut Alessandro Baricco –, ai cărei locuitori se caracterizau, într-o viziune stereotipată, prin perseverență și încăpățânare.

cu degetele o vreme. Apoi i-a sărit în ajutor un cuplu trecut de prima tinerețe; oameni destul de înțelegători, cu un aer bând. Prietenul meu nu-i cunoștea, dar, când mi-a povestit întâmplarea, mi-a spus că erau în mod sigur doi oameni din Cologno Monzese*, că aveau o mercerie și se uitau non-stop la postul național de televiziune. Oricum, oameni educați, au intervenit și i-au atras atenția prietenului meu că pe automat erau niște butoane și trebuia să apeși pe acelea. Au spus asta cu politețe, cu pauze între cuvinte, din câte mi-a relatat mai apoi prietenul meu, uitându-se din când în când la șapca de baseball pe care o purta prietenul meu, ca și cum ar fi vrut să se convingă de ceva.

Până la urmă, i-au scos ei biletul.

Mi-i și imaginez mai apoi, în mașină, dând din cap a pagubă, fără să rostească vreun cuvânt.

Căci încurcate sunt încrucișările civilizațiilor, când se petrec. Și de nejudecat este mersul pieziș al inteligenței omenești.

Țin să menționez că, în ceea ce mă privește, când intru într-un magazin Apple și îi văd pe toți cum îmi zâmbesc, mă crispez de mă apucă și crampele. În plus, orice actualizare de software mi se pare un șantaj și interpretez încercarea constantă și insistentă de a mă face să cumpăr cel mai nou model de iPhone ca pe o agresiune la adresa persoanei mele. Însă acum trebuie să scriu aici, cu toată seninătate, ceva important. iPhone-ul, primul meu iPhone, era telefon, sistem de navigare pe internet, poartă care se deschidea spre Web, instrument pentru scris mailuri și mesaje, consolă pentru jocuri, aparat de fotografiat, depozit imens pentru muzică și, eventual, pentru aplicații, de la meteo până la cotațiile de la bursă. La fel cum dulăpiorul cu *Space Invaders* putea conține infinitul, numai că iPhone-ul era mult mai ușor și infinit mai frumos. Îl puneai în buzunar și cântărea cât o pereche de ochelari. Decreta oficial zorii unei epoci în care tranziția către lumea paralelă avea

* Cologno Monzese, localitate din regiunea Lombardia, cu o populație de aproximativ 45.000 de locuitori.

să devină un gest aproape fluid, absolut firesc și eventual neîntrerupt. Imponderabilizând la maximum postura om-tastatură-ecran și eliberând-o de orice rigiditate, o impunea pentru totdeauna drept stil de viață. Reprezenta accesul privilegiat în sistemul de realitate cu două inimi pe care epoca clasică și-l imaginase și care, odată cu iPhone-ul, devenea cuibul experienței omenești. Făcea toate acestea aducând cu sine o inflexiune mentală care avea să se dovedească hotărâtoare: ERA DISTRACTIV. Era ca un joc. Era conceput pentru niște adulți copii, și părea conceput de copii adulți. Așa cum vom vedea în *Glose*, nu era doar un rod al mentalității Apple, ci aduna și desăvârșea o moștenire care venea de departe. Întreaga insurecție digitală purta în sine dorința neexprimată ca experiența să poată deveni un gest rotund, frumos și confortabil. Nu recompensarea unui efort, ci consecința unui joc.

Printscreen de final

La o privire de ansamblu asupra coloanei vertebrale, totul pare destul de limpede. Odată încheiată epoca clasică, civilizația a mers înainte în mod coerent, în direcția în care pornise. Se putea opri, se putea întoarce, putea regreta sau pur și simplu se putea rătăci. Dar n-a fost așa. A mers înainte cum ar fi putut merge înainte într-un joc pe calculator, încercând mereu să ajungă la următorul nivel și neoprindu-se deloc. Uneori mai murea, dar, la fel ca în jocuri, avea mai multe vieți. 11 septembrie și crahul financiar al companiilor *dot.com* au fost două lovituri ucigătoare; una amenința pacea, care reprezenta tabla de joc necesară partidei, iar cealaltă elimina de pe tabla de șah o groază de piese. Puteau reprezenta sfârșitul. Dar n-a fost așa pentru că, reconstituind cumva tabla de șah și concentrându-se asupra pieselor rămase, oamenii au început din nou să joace. Niște încăpățânați!

Dacă vreți, rezultatele sunt evidente chiar și sub aspect numeric. Vă amintiți că am plecat de la niște cifre de referință. Ia să vedem care a fost evoluția lor.

- Numărul de utilizatori de internet în lume. Erau 188.000.000, adică 3,1% din populația globului. După zece ani, sunt 1.500.000.000, adică 23% din populația globului.
- Numărul de site-uri Web. Erau 2.410.000. După zece ani sunt 172.000.000.
- Numărul de clienți Amazon. Erau 1.500.000. După zece ani sunt circa 88.000.000.
- Procentul de americani care au un computer acasă. Era de 35%. După zece ani este de 72%.

Păi e destul de clar, nu-i așa?

Dar, dincolo de numere, este clară o inerție aproape de neoprit, colectivă, aparent de bun augur. Acum putem afirma cu destulă certitudine că, în era colonizării, oamenii aceia, adică noi, au făcut ceva foarte cuminte: au extins jocul trasat în epoca precedentă. Le-a ieșit bine mai cu seamă în două direcții: rețelele de socializare și smartphone-ul. Acestea sunt cele două totemuri ale deceniului. Facebook, Twitter / BlackBerry, iPhone. În sine, sunt simple instrumente, dar, așa cum spunea Steward Brand, dacă schimbi instrumentele vei construi o civilizație. Într-adevăr, acele două instrumente aveau în miezul lor două mișcări telurice, ca să spunem așa, menite să-și lase amprenta. Să le enumerăm aici:

UNU Rețelele de socializare atestau colonizarea FIZICĂ a lumii paralele. Carevasăzică oamenii s-au mutat FIZIC în lumea aceea. Nu au mutat acolo doar documente, ci s-au mutat ei înșiși, ducând cu ei profilul și personalitatea lor. Sau, în cazuri mai rafinate precum Flickr, propria reverberație, căldura emoțiilor, freamătul dorințelor, adică lumea care le plăcea. Totodată, au mutat acolo și o parte tot mai semnificativă a relațiilor lor sociale. Dacă măsurați diferența dintre a trimite un SMS unui prieten și a scrie un tweet pe care poate că îl vor citi zeci de mii de persoane, vă dați seama de ceea ce s-a întâmplat în doar câțiva ani: practic, ne-am legat între noi, ne-am conectat precum sertarele profesorului Berners-Lee, am hotărât să

comunicăm între noi în același fel în care comunicam informațiile pe Web, am găsit în lumea paralelă un sistem lipsit de contact de uzură, care ne permitea să extindem orice gest sau cuvânt al nostru în largul mării unei comunități aparent nemărginite.

Atenție, nu mă înțelegeți greșit! Nu spun că NE-AM MUTAT ȘI TRĂIM COMPLET ÎN LUMEA PARALELĂ. Am colonizat-o, ceea ce înseamnă altceva. Am pus-o în legătură cu lumea și am făcut să se rotească destul de eficient sistemul acela cu tracțiune dublă inventat odată cu Web-ul. Dacă vreți, chiar rețelele de socializare vă explică acest fapt cât se poate de clar. Nimeni nu trăiește în totalitate în lumea paralelă [bine, adică în afară de vreun *nerd* fără scăpare]. Cei mai mulți au învățat să își pună în circulație personalitatea pe două circuite diferite; au înțeles până la urmă că aceste două circuite sunt două inimi ale aceluiași organism: realitatea. Orice s-ar spune, am ajuns să fim destul de pricepuți la chestia asta. Astăzi, chiar și un elev de gimnaziu se descurcă destul de bine în jocul cotidian care presupune trecerea hotarului între lumea reală și lumea paralelă, în ambele sensuri și în repetate rânduri. Probabil că însăși ideea existenței unui astfel de hotar este pentru el nepotrivită pentru a-i descrie experiența. El sălășluiește cu pricepere într-un sistem al realității cu tracțiune dublă, iar în el experiența circulă printr-un sistem sangvin cu două inimi. Neîndoielnic, am da dovadă de superficialitate dacă l-am întreba unde bate o inimă și unde bate cealaltă. Probabil că întrebarea atinge o problemă, dar cu siguranță ar trebui formulată în termeni mai puțin infantili...

DOI Colonizarea masivă a lumii paralele și tranzitul fizic al oamenilor dincolo de noua frontieră au fost un proces accelerat fără doar și poate de un alt totem al epocii: smartphone-ul. În acest caz, dinamica este foarte clară: se urmărea eliminarea oricărei rigidități din postura om-tastatură-ecran, astfel încât să facem trecerea de la lumea reală la cea paralelă cât mai

simplă cu putință. Este evidentă continuitatea cu epocile precedente; atât alegerea posturii aceleia, cât și inventarea lumii paralele erau două decizii fundamentale ce așteptau de la tehnologie un design care să le facă ușor de folosit de către majoritatea oamenilor. Așa s-a și întâmplat.

Astfel, după vreo treizeci de ani de la micii marțieni din *Space Invaders*, iată cum se înalță în fața ochilor noștri embrionul destul de clar al unui peisaj pe care, pe bună dreptate, putem începe să-l interpretăm drept o nouă civilizație. Nu drept o electrizantă schimbare tehnologică, ci drept o civilizație în toată puterea cuvântului.

Ce anume putem descoperi în ea care să ne surprindă – sau, mai bine zis, să ne nedumerească – apucându-ne să facem săpături și să studiem fosilele, vom afla cât se poate de limpede în *Glosele* ce urmează.

Sau cel puțin așa nădăjduiesc eu.

Istorie
9.11
DOT.COM BUBBLE
SKYPE
LOST
NAPSTER
WIKIPEDIA
YOUPORN
Webing
YOUTUBE
KINDLE
IPHONE
Smartphone
BLACKBERRY
LINKEDIN
FLICKR
Rețele de socializare
MYSPACE
TWITTER
FACEBOOK

Glose la era colonizării

THE GAME

M-am întors la înregistrarea aceea în care Steve Jobs prezintă iPhone-ul. Voiam s-o studiez mai bine, să fac săpături, să caut fosile. Acolo se afla o descoperire care putea să ducă departe. Până la urmă, m-am convins că descoperirea era faptul evident că JOBS SE DISTREAZĂ DE MINUNE în înregistrarea aceea. Nu spun că se distrează pentru că e acolo pe scenă și o face pe grozavul, nu; se vede că îl distrează tocmai iPhone-ul. Nu se distrează pentru că VORBEȘTE despre el, ci se distrează FOLOSINDU-L. Știu că acum așa ceva pare normal, dar trebuie să ne întoarcem la momentul respectiv, la ceea ce se întâmplase înainte. La bagajul cu care veneam. Era oare DISTRACTIV telefonul cu receptor și disc? Nu era! Era oare DISTRACTIV telefonul public, acela din cabine? Nu era! Era DISTRACTIV un BlackBerry? Nu prea. Toate erau niște instrumente care rezolvau probleme, dar nimeni nu-și imaginase că ar fi trebuit să găsească SOLUȚII DISTRACTIVE, prin urmare nu rezolvau nimic distrându-ne pe noi.

IPhone-ul era distractiv. Și tocmai asta vrea să comunice Jobs în timp ce vorbește.

SPUNE CĂ ESTE UN JOC.

Iată fosila!

Spune că este un joc.

Ia încercați puțin să vă amintiți de câte ori în viață vi s-a întâmplat să aveți o problemă (de natură practică) a cărei soluție SĂ FIE UN JOC. Nu de prea multe ori. Și, până la urmă, toate aceste

ocazii trebuie căutate în trecutul îndepărtat, în copilărie, pentru că primii specialiști adevărați în *gamification* sunt părinții: furculița transformată în avion, care zboară și apoi intră în guriță... Olița în formă de navetă spațială, tata care se transformă în monstru, vultur sau cactus, în funcție de problema care trebuie rezolvată. Eu îi schimbam scutecele fiului meu prefăcându-mă că sunt un căutător de aur din Yukon, în căutarea unor pepite [o dată chiar am găsit o monedă mică]. În sfârșit... Voiam să spun că iPhone-ul fusese creat pentru a rezolva multe probleme, dar făcea toate acestea precum furculița-avion; toate părțile obiectului aceluia îți aminteau încontinuu de asta, alegând sistematic soluții cu iz de joc și de copilărie. Culorile, grafica, iconițele acelea care păreau niște bomboane, scrisul de copii șmecheri, prezența unui singur buton [până și jocurile pentru sugari au cel puțin două...]. Evident, însăși tehnologia touchscreen era infantilă. Ce să fi crezut oare cei doi din Cologno Monzese când l-au văzut pe prietenul meu cum se încăpățânează să atingă ecranul ca să obțină biletul de la automatul din aeroport? Că era un copil, asta au crezut (de altminteri, purta și șapca de baseball ca să le confirme bănuiala).

Așadar, joc și copilărie. Dar nu trebuie să credem că era vorba numai de ambalaj, de design, de aspect. Faptul că Jobs se distra sincer pe scenă sugera ceva mai profund: iPhone-ul, la fel cum se întâmplase înainte cu Macintosh și cu iPod, nu avea doar aspectul unui joc, ci, cumva, chiar asta era. Conceptual, ERA CONSTRUIT CA UN JOC PE CALCULATOR. Ce anume făceai cu obiectul acela, fără să stai prea mult pe gânduri? Aflându-te în postura om-tastatură-ecran, mai prietenoasă mulțumită tehnologiei touchscreen, înfrângeai dușmani care te asaltau sub forma unor sarcini mărunte, de pildă să-i dai un telefon mamei sau să cauți adresa unui restaurant. Făceai față unor probleme modeste prin contramăsuri modeste, toate plăcute atingerii și privirii, marcate de efecte sonore aducătoare de satisfacție. Vrei să-l suni pe Gigi? O secvență plăcută de patru atingeri. Vrei să-i faci o fotografie Marisei? O secvență plăcută de trei atingeri. Vrei să ștergi poza pentru că Marisa n-a ieșit deloc bine? O secvență plăcută de două atingeri.

Și așa mai departe. Pentru jucătorii mai experimentați, existau niveluri avansate: puteai intra pe Web, puteai să-ți cumperi muzică sau să scrii un mail. Dar și în aceste situații tot despre un joc rapid era vorba. Un mic marțian care vine spre tine, și tu îl căsăpești. Până la urmă, poți s-o întorci pe toate părțile, dar acela nu era un telefon, în fond nu era nici măcar un instrument. Chiar părea să fie mai întâi de toate un joc pe calculator. De fapt, mai multe jocuri pe calculator puse laolaltă.

Mai apoi am descoperit că asta nu se petrecea din întâmplare sau dintr-un șiretlic al lui Jobs, ci avea origini îndepărtate. Pentru că se cuvine să știm că jocurile pe calculator sunt, de fapt, unul dintre miturile fondatoare ale insurecției digitale, una dintre divinitățile importante din Olimpul oamenilor acelora. Nu spun asta pentru că în reconstrucția mea am pornit, ca din întâmplare, de la *Space Invaders*. Spun asta pentru că, *din perspectivă istorică*, jocul pe calculator a fost un fel de leagăn pentru mulți dintre protagoniștii acelei insurecții. Vreți să ascultați două povești instructive?

În prima trebuie să ne întoarcem la fabulosul Stewart Brand, cel care a spus *Stay hungry, stay foolish*. Bun! Într-un interviu acordat acum câțiva ani ziarului *The Guardian*, s-a apucat să povestească despre cum a început totul acolo, în California. Iată ce spune la un moment dat: „Eram la Universitatea Stanford, la centrul de calcul, pe la începutul anilor '60, iar la un moment dat văd niște băieți care joacă *Spacewar* [un joc electronic în stilul *Space Invaders*, dar mult mai primitiv și mai puțin distractiv]. Inventaseră chestia aia din nimic și, în timp ce jucau, te uitai la ei și înțelegeai că erau complet detașați. N-aș ști cum să spun altfel. Erau detașați de corpurile lor. Până în ziua aceea, eu mai întâlnisem o singură chestie care te putea face să simți că te detașezi de corpul tău în felul acela: drogurile".

Firește, primul lucru pe care o să tindeți să-l țineți minte din această scurtă anecdotă este asemuirea jocurilor electronice cu drogurile. De altminteri, dacă aveți copii, acesta este unul dintre cele mai mari coșmaruri ale dumneavoastră. Dar trebuie să vă

rog să renunțați la idee, să nu vă lăsați distrași și să mă urmăriți în continuare. După vreo zece ani de la epifania aceea, Stewart Brand a scris pentru revista *Rolling Stone* un lung articol care avea să intre în istorie ca prima teoretizare, profetică și genială, a ceea ce avea să se întâmple cu computerele. Este prima ocazie în care cineva a scris negru pe alb, într-un moment în care așa ceva părea o nebunie, că toți oamenii vor dispune de un computer, că fiecare dintre noi va avea un asemenea obiect pe biroul său. Erau o forță care trebuia distribuită, care avea să ne ușureze viața tuturor, aducându-ne liniște și o oarecare fericire. În sfârșit, e un articol epocal, credeți-mă. Stilul nu e cine știe ce, dacă îmi îngăduiți critica, dar conținutul era uimitor. Ei bine, care este titlul acelui articol?

Spacewar.

Denumirea jocului electronic.

Într-adevăr, jumătate din articol e despre jocul acela, vă jur. De ce? Răspunsul îl dă chiar Brand: „*Spacewar* era globul de cristal ideal în care puteai citi în ce anume va consta contribuția informaticii și a folosirii computerelor în evoluția noastră".

Înțelegeți dumneavoastră că oamenii aceia aveau jocul înscris în codul lor genetic. Aceea era obârșia lor. Nu erau niște pierde-vară care-și imaginau că viața întreagă nu e altceva decât un joc. Despre altceva e vorba. Jocurile electronice erau punctul lor de plecare, iar asta avea să-i marcheze pentru totdeauna.

Dacă încă mai aveți îndoieli, iată cea de-a doua poveste!

Din nou protagonistul este Steve Jobs. În 1983, a fost invitat să vorbească la un congres al designerilor la Aspen, Colorado. Nu știu cât era de cunoscut pe atunci, însă știu sigur că toată sala aceea plină de designeri nu știa mai nimic despre computere. El se afla acolo ca să-i facă să înțeleagă măcar lucrurile fundamentale, baza. Bun! La un moment dat, dându-și seama că absolut nimeni nu știa ce e un software, a încercat să le explice. Ca element ajutător, s-a folosit de o comparație cu televiziunea. Spunea cam așa: un program televizat poate reproduce o experiență. Dacă mă uit la înmormântarea lui JFK, mă emoționez, retrăiesc experiența aceea, nu-i așa? Firește, designerii n-au priceput o iotă (nici eu,

de altfel), așa că el le-a spus să stea liniștiți, că are exemplul perfect prin care să-i facă să priceapă ce anume face un computer. Oare ce exemplu a ales?

Un joc electronic.

Mai exact, a ales *Pong* – poate că vi-l amintiți, era un joc de ping-pong foarte rudimentar care putea crea dependență. Fusese inventat în 1972, cu șase ani înainte de *Space Invaders*. În fine, a început să vorbească despre *Pong*. Ca să le explice unor oameni care nu aveau nici cea mai vagă idee despre asta ce anume face un computer, a ales exemplul care, în mintea lui, întruchipa cât mai sintetic și precis calitățile revoluționare ale unui computer: un joc electronic în care trebuia să lovești o mingiuță.

Așa că nu trebuie să ne mire prea tare faptul că îl găsim, după douăzeci și patru de ani, prezentând iPhone-ul și distrându-se de minune în timp ce lasă impresia că are în mână un joc. Chiar asta avea în mână: un joc, iar acum putem afirma asta cu seninătate. Dintotdeauna fusese așa, dintotdeauna avusese de-a face cu jocuri de-a lungul vieții sale de hacker; făcuse numai jocuri de ping-pong. La o adică, nici n-ar fi chiar așa de important dacă Jobs n-ar fi doar unul dintre cei mulți. Poate că el conștientiza fenomenul mai bine decât ceilalți, dar era doar unul dintre cei mulți. Jocurile electronice au fost sala de antrenament pentru majoritatea hackerilor care au declanșat insurecția digitală și reprezenta întru câtva schema mentală în care se rezumau cel mai limpede intuițiile ușor neclare ale minților acelora îndeobște criptate. Erau în căutarea unei lumi și, din instinct, și-o imaginau cu designul și arhitectura logică a unui joc electronic.

Reluată aproape regulat ori de câte ori trebuia formulată o problemă căreia să i se găsească o soluție, înclinația aceasta n-avea cum să nu producă, pe termeni lung, niște vietăți precum actualele smartphone-uri sau niște medii precum Spotify ori Tinder. Practic, sunt niște jocuri. Dar încă din era colonizării, adică acum mai bine de zece ani, rezultatul era destul de evident. În timp ce Google era încă, fără să știe, un joc (într-adevăr, e destul de greu să-l numim *distractiv*), Facebook ia naștere având deja o componentă

ludică de netăgăduit: printr-o alegere conștientă, mediul este confortabil, comod, distractiv. Apar niște numere (numărul de *like*-uri, numărul de *followers*...) care reprezintă în mod clar punctele acumulate în jocurile pe calculator, recuperate și asimilate cu mare dezinvoltură. Twitter va învăța lecția și, la rândul său, va deveni o mașină care, în fond, derulează una după cealaltă niște partide, cu rezultatele mitraliate (*retweet*-uri, *like*-uri și așa mai departe), într-o îngrămădeală distractivă și neîntreruptă de câștigători și de perdanți. Între timp, link-urile de pe Web ofereau în continuare liniile acelea de pași adorabile de-a latul patinoarului lumii paralele, Napster se juca de-a hoții și vardiștii, emoticoanele începeau să infesteze SMS-urile, iar unii încercau să vândă Kindle pe post de tablă magnetică. Și asta fără să mai pomenim jocurile propriu-zise, jocurile electronice, care se cuibăriseră deja în orice dispozitiv. Avem suficiente elemente ca să pricepem ce se întâmpla: jocul era ridicat la rangul de schemă fondatoare a unei întregi civilizații. Din acel moment, existența promitea să devină o interesantă colecție de partide în care asperitățile realității reprezentau terenul de joc, iar emoția experienței era premiul cel mare. Era cumva tărâmul făgăduinței pentru hackeri: un singur joc pe calculator, liber și neîntrerupt. *The Game*.

Nu cred că mai este cazul să vă atrag atenția că ne aflăm într-un punct crucial [spuse el în timp ce ne atrăgea atenția]. De fapt, *The Game* concentrează, pe bună dreptate, multe dintre îndoielile și temerile noastre. La un moment dat, ne-am dat seama cu neplăcere că multe dintre gesturile noastre își pierduseră ritmul lent și meditativ pe care îl învățaserăm, transformându-se în mișcări rapide și adesea lipsite de poezie, iar în acel moment am deslușit, în cele din urmă, o posibilă geneză a fenomenului: lumea de acum a fost trasată de cei care inventaseră *Space Invaders*, nu de cei care inventaseră fotbalul mecanic.

L-am întrebat cândva pe un prieten, care nu era deloc prost, de ce se încăpățâna să cumpere discuri de vinil. În loc să înceapă litania obișnuită că sunetul e de calitate mai bună și așa mai

departe, mi-a răspuns: „Pentru că îmi place să mă ridic de pe canapea, să mă duc să pun discul, iar apoi să mă așez din nou". E un mare iubitor de muzică și voia să-mi spună că, pentru el, să asculte muzică era o experiență prețioasă pe care o asocia instinctiv cu un gest lent, poate ușor obositor, ba chiar de-a dreptul solemn. Dacă vă întrebați cum de am trecut de la o civilizație atât de elegantă la una în stare să inventeze Spotify (în care schimbi discul printr-un click), ei bine, acum avem cel puțin un răspuns parțial: pentru că am ales calea *The Game*. O spun direct: din rațiuni istorice și, ca să zicem așa, darwiniene, de la un punct încolo (de la iPhone încolo, dacă ar fi să propun o dată), nimic n-a mai avut șanse reale de supraviețuire dacă nu avea în ADN-ul său moștenirea genetică a jocurilor pe calculator. Ba chiar pot să mă hazardez să descriu, spre folosul tuturor, trăsăturile genetice ale speciei menite să supraviețuiască:

- un design plăcut, capabil să stârnească satisfacții senzoriale;
- o structură care să se revendice de la schema fundamentală *problemă/soluție*, repetată de mai multe ori;
- timp scurt de soluționare a oricărei probleme;
- creșterea treptată a dificultății jocului;
- inexistența și inutilitatea nemișcării;
- învățare prin joc, nu prin parcurgerea unor instrucțiuni de utilizare abstracte;
- beneficii imediate, fără preambul;
- afișarea liniștitoare a unui punctaj la un anumit număr de operațiuni.

Ei, nu-mi trece prin minte altceva, dar am o veste importantă pentru dumneavoastră: cu rare excepții, dacă aveți o activitate care nu are cel puțin jumătate din aceste caracteristici, faceți ceva ce a murit de mult.

Aveți voie să vă impacientați.

SUPERFICIALITATE

Gândirea răsturnată

În prezentarea iPhone-ului făcută de Steve Jobs, în înregistrarea aceea, mai era ceva; dacă ne uităm bine, era ceva care se repeta obsesiv. Un cuvânt.

Simple. Very simple. Very very simple.

Simplu.

Fie că era vorba să pui o melodie a formației Beatles, fie că voiai să-i dai un telefon unui prieten, să navighezi pe Web, să dai sonorul mai tare sau să închizi totul, de fiecare dată interacțiunea cu iPhone-ul presupunea un gest scurt, care nu era numai distractiv, ci, așa cum a subliniat Jobs în repetate rânduri, și simplu, foarte simplu.

Pare ceva cât se poate de evident și de nesemnificativ. Și totuși...

Simplu nu este doar antonimul lui *dificil*. În acest caz, este mai ales antonimul lui *complex*. Jobs ținea să sublinieze mai cu seamă că iPhone-ul reușea să reunească procese foarte complexe în limpezimea definitivă a unui gest simplu. Nu spunea că a *simplificat* telefonul. Dimpotrivă, spunea că l-a transformat într-un instrument deosebit de complex. Totuși, ținea mult să sublinieze că a-l folosi era al naibii de *simplu*. Dispozitivul acela izbutise cumva să izoleze toată complexitatea problemei într-un fel de pliu ascuns, lăsând să plutească la suprafață numai rodul curat al acelor procese complexe, sinteza lor ultimă, miezul lor elementar și util: niște iconițe pe care să le atingi, liste care se derulau, pagini care se răsfoiau. Cu ochii ațintiți asupra ecranului și cu degetele care-l atingeau, aveai impresia că ai acces la niște gesturi care fuseseră curățate de orice impurități și ți se ofereau, dintr-odată, într-un fel de simplitate definitivă, ultimă. Esențialul se ridicase la suprafață, iar restul fusese înghițit de un non-loc invizibil.

Era o senzație foarte plăcută, bine sintetizată de iconițele acelea prietenoase, zâmbitoare, colorate. Acum înțelegem mai lesne că în spatele aspectului lor ușor infantil se afla ceva foarte sofisticat: erau vârfurile unor aisberguri imense, nespus de complexe, care

zăceau ascunse pe undeva pe sub suprafața ecranului aceluia. Batjocoritoare, iconițele acelea foloseau imaginile stilizate ale instrumentelor pe care, în același timp, le distrugeau: receptorul telefonului, acul busolei, plicul pentru scrisori, limbile ceasului. Avea chiar și o roată zimțată. Condamnate la dispariție ca obiecte, erau transmise mai departe ca geamanduri care marcau punctul exact în care se ridicase la suprafață miezul util al lucrurilor, dezbărat de complexitatea proceselor de secol XX care-l țineau prizonier. Se aflau acolo ca să semnaleze APARIȚIA ESENȚEI EXPERIENȚEI DIN VIZUINILE SALE SUBTERANE, ALEGÂNDU-ȘI SUPRAFAȚA DREPT HABITAT NATURAL. Țin să vă spun că am ajuns la inima culturii digitale.

Ei, până la urmă era doar un telefon, veți spune. Da, însă trebuie să fim atenți la felul cum concepeau instrumentele cei care voiau să modifice mintea oamenilor modificând instrumentele pe care le manevrau. Și trebuie să fim suficient de lucizi încât să recunoaștem în iPhone o schemă mentală care avea să exercite o influență imensă asupra stilului nostru de viață. Este o siluetă ușor de recunoscut: un aisberg. O complexitate imensă dispare sub pânza apei, iar minusculul miez util al lucrurilor se ridică și plutește la suprafață. Niște operații matematice complexe, stocate în depozite subterane, generează rezultate elementare care sunt ușor de citit pe suprafața netedă. Efortul alunecă într-un trecut uitat, iar experiența ni se oferă sub forma unui gest imediat, firesc.

Un aisberg.

Acum atenție, pentru că e un moment crucial. Caracteristica deosebit de interesantă a acestui contur mental – aisbergul – este următoarea: DACĂ ÎL RĂSTURNAȚI, OBȚINEȚI EXACT CONTURUL MENTAL CARE A DOMINAT CULTURA SECOLULUI XX.

Eu am crescut cu acel contur mental al secolului XX în creier, deci pot să vi-l desenez cum se cuvine. La suprafață, plutind pe sub nasul nostru, se afla haosul, sau, în cel mai bun caz, rețeaua primejdioasă a percepțiilor *superficiale*. Miza jocului era să le depășești, călăuzit pe drumul cel bun de anumiți maeștri. Pe o cărare

anevoioasă, care impunea concentrare și răbdare, trebuia să cobori *în profunzime*, unde, ca într-o piramidă răsturnată, articularea complexă a realității avea să se rezume încet în câteva elemente clare și apoi în epilogul orbitor al unei esențe adevărate, în care era păstrat ADEVĂRATUL SENS al lucrurilor. Numeam EXPERIENȚĂ momentul în care reușeam să avem acces la locul acela. Era un moment rar, aproape imposibil fără vreo mediere sacerdotală, fie că venea de la profesori, prin intermediul cărților sau al călătoriilor, ba uneori chiar prin mijlocirea suferințelor. Oricum, era ceva ce presupunea dedicare și sacrificiu. Eram străini de ideea că ar putea fi un joc sau chiar și numai un lucru *simplu*. Astfel, EXPERIENȚA era un lux rar, câteodată se datora vreunui privilegiu și întotdeauna era moștenirea unei caste de sacerdoți. Totuși, era o răsplată a cărei aură strălucitoare ne plăcea să o admirăm, în vidul istovit al vieților noastre.

După cum vedeți, era un contur clar. Îl aplicam la meandrele cele mai diferite ale realității. Fie că trebuia să analizăm o știre, să înțelegem o poezie sau să trăim o poveste de dragoste, schema era mereu aceeași: o piramidă răsturnată. Găseam iute la suprafață terenul friabil și foarte bine articulat al aparențelor, iar în profunzime, încet și cu răbdare, căutam să ajungem la esența lucrurilor. Complexitatea se afla deasupra, iar miezul util al lumii, dedesubt. Truda deasupra, răsplata dedesubt. E un contur clar, nu-i așa?

Acum vă rog să îl răsturnați.

Ce vedeți?

IPhone-ul.

Răsplata deasupra, truda dedesubt. Esențialul scos la suprafață, complexitatea ascunsă și ea pe undeva.

Iar iPhone-ul este doar unul din numeroasele exemple.

Oare nu era deja vârful aisbergului, la fel ca iPhone-ul, pagina inițială a Google, pe fond alb și cu vreo douăzeci de cuvinte care explicau totul? Sau cele douăzeci și unu de cuvinte din prima pagină Web a lui Berners-Lee? Dar ce spuneți de ecranul pentru Windows '95, cu șirul liniștitor de iconițe ordonate și comenzi prestabilite? Toate erau vârfuri ale aisbergului. În spate, dedesubt,

înăuntru – nu știu sigur – se aflau nenumărate complexități, dar esența lucrurilor plutea la suprafață, o sesizai de la prima vedere, o înțelegeai într-o clipită, o foloseai îndată (fără intermedieri, fără sacerdoți). Așa sunt alcătuite toate: iPhone, Google, Amazon, Facebook, YouTube, Spotify, WhatsApp. Toate etalează o simplitate în care complexitatea nemărginită a realității ajunge la suprafață, lăsând în urma sa orice impuritate i-ar putea îngreuna miezul esențial. Rezultă de aici un indice sintetic al existenței care l-ar fi înseninat pe Aristotel, l-ar fi delectat pe Darwin și l-ar fi electrizat pe Hegel, niște oameni care căutau esența de dincolo de aparență, simplitatea în complexitate, principiul înaintea multiplului, sinteza de pe urma diferențelor. Sunt convins că ar fi apreciat cum se cuvine pagina inițială a YouPorn, cu condiția să aibă vreme de asemenea prostioare.

Acum știm că, prin intermediul acestor instrumente, insurecția digitală lovea drept în inimă cultura secolului XX, dezintegrându-i principiul fundamental, anume că miezul experienței era îngropat în profunzime și se putea ajunge la el doar prin trudă și cu ajutorul vreunui sacerdot. Insurecția digitală smulgea miezul acela din ghearele elitelor și îl scotea la suprafață. Nu îl distrugea, nu îl anula, nu îl banaliza, nu îl transforma într-o măruntă simplificare, ci ÎL LĂSA ÎN LIBERTATE PE SUPRAFAȚA LUMII.

Așa că acum putem afirma un lucru: oamenii aceia gândeau răsturnat. Refuzau mitul profunzimii și aveau instinctul de a distruge antiteza aparență/esență; pentru ei, ESENȚA ȘI APARENȚA COINCIDEAU. Își doreau să conducă experiența la niște elemente esențiale care să poată fi dispuse pe un desktop și să poată fi accesate prin gesturi simple și rapide. În această dorință instinctivă erau ghidați de o frică de care nu trebuie să uităm, aceea ca nu cumva miezul lucrurilor să se scufunde din nou pe undeva și să zacă acolo într-o nemișcare la care aveau acces doar anumite caste de sacerdoți. Văzuseră ce dezastre putea produce o schemă de felul acela și, instinctiv, alegeau soluții care făceau imposibilă întoarcerea în infernul acela. Aveau în minte o strategie genială în felul său: dacă exista un sens adevărat al lucrurilor, acesta trebuia să fie

eliberat din orice formă de izolare și scos la suprafața vizibilă a lumii. Atunci, avea să înceteze să mai fie un secret monolitic decretat de nu se știe cine și avea să devină rezultatul curenților vieții, urma transparentă și schimbătoare a mersului omenirii. Ceva ce nu era permanent, dar rămânea adevărat.

Asemenea oameni au dezvoltat tehnologii pe măsura gândirii lor. Nu erau filozofi. Cei mai mulți dintre ei erau ingineri. Nu au trasat teorii, ci au creat instrumente în care gândirea lor răsturnată devenea gest, soluție, obișnuință. Niște practici uneori mărunte precum consultarea buletinului meteorologic sau măsurarea temperaturii corpului, prin multiplicare, au ajuns să genereze o postură mentală care nu este efectul întâmplător al unor obiecte de succes, ci reverberația coerentă a gândirii răsturnate care le-a zămislit. În timp, am început să așteptăm de la viață ceea ce vedem că funcționează în practica micilor noastre gesturi cotidiene: dacă tot ce aveam de făcut ca să dăm un telefon era să atingem un ecran cu degetul, alegând repede dintr-un număr limitat de opțiuni, în care haosul posibilităților era redus la o ordine sintetică și chiar distractivă, la școală de ce să nu funcționeze la fel? Și de ce să fie nevoie să călătoresc altfel? Sau să mănânc altfel? Și de ce să fie mai greu de înțeles politica? Sau de ce să fie mai greu de citit un ziar? De ce să fie mai anevoioasă căutarea adevărului, ba chiar la o adică, găsirea unei persoane pe care s-o iubești?

Astfel, încetul cu încetul, aproape toți am început să gândim răsturnat și să adoptăm regula conform căreia orice partidă se putea juca dacă dispuneai de piese pe tabla de șah luminată reprezentată de suprafața lumii. Câtă vreme rămâneau ascunse în profunzime, ținute sub observație de caste de sacerdoți, totul era mult mai haotic și, în fond, nedrept, fals și primejdios. Așadar, printr-o formidabilă acțiune colectivă, ne-am apucat să dezgropăm inima lumii și s-o aducem la suprafață, adică în habitatul în care am descoperit că suntem apți să viețuim. Nu aveam intenția să văduvim lumea de sensul său cel mai autentic, ci voiam doar să-l punem unde ne era mai ușor să-l respirăm.

Spuneți-mi dumneavoastră dacă nu e un plan strașnic!

Era strașnic fără doar și poate. Dar a sosit momentul să amintim că era și un plan devastator în felul său. Obiectiv vorbind, contopirea între The Game și Superficialitate era, pentru mulți, hidoasă. Împingea lumea veche spre o migrație atât de extremă, scandaloasă și neprevăzută, încât un fel de sirenă de alarmă a început să sune aproape pretutindeni. E adevărat că civilizația secolului XX rămânea în continuare bine înrădăcinată în marile instituții culturale și politice, dar, cum am văzut, strategia insurgenților era să evite fortificațiile acelea și să mizeze pe un alt obiectiv: locurile unde se alegeau ustensilele pentru a bricola viața de zi cu zi. Iar acolo The Game a avansat fulgerător și aproape nestingherit. Dacă adăugăm faptul că, în 2002, trecusem de un hop alegând definitiv limbajul digital, tabloul pare destul de clar: tot săpând tuneluri subterane, insurgenții reușiseră să declanșeze prăbușirea lumii vechi aflate la suprafață.

Și într-adevăr, acela este momentul în care civilizația secolului XX conștientizează clar atacul. Nu îl înțelege, dar îl simte. Are impresia că este atacată de un inamic invizibil pentru că aproape că nici nu-l vede, nu știe unde se află, nu înțelege care îi este strategia de luptă. Vede însă locurile prin care a trecut, cu ruinele fumegânde ale unor sate care, până atunci, păruseră menite să prospere pentru totdeauna. În momentul acela se dă alarma, o alarmă repetată, prelungită, aproape insistentă, un fel de antiaeriană meticuloasă, care însă trage întotdeauna după trecerea agresorilor. Ca să înțelegem despre ce e vorba: aceea este perioada manifestelor care apărau lăptăriile. În anii aceia am scris *Barbarii*.

Focul de baraj – firește, condus de elite, care simțeau că le fuge pământul de sub picioare – era destul de confuz, cu siguranță arogant și, până la urmă, folosea proiectile de manevră. Dar reușea să surprindă limpede o realitate: în The Game se afla ceva care părea să golească experiența umană de rațiunile sale cele mai înalte, complexe sau tainice, rezumând totul la un sistem simplificat

care evita truda, reducea greutatea specifică a întâmplărilor și alegea soluții comode și rapide. Era o intuiție cam vagă și încă nefocalizată, dar cu siguranță The Game părea să fure sufletul lumii, ca să folosim termeni mai sintetici. Părea să amenajeze o versiune laică, funcțională, ludică a lumii, care să fie folosită de oameni fără prea mult chef să depună efort.

Firește, era un denunț irezistibil: cine și-ar dori o lume lipsită de suflet, desenată de oameni care joacă jocuri pe PlayStation? Astfel că oricine avea pe atunci ceva de pierdut dacă insurecția digitală ar fi izbândit avea la dispoziție un stindard formidabil sub care să lupte: apărarea omenescului, a unei idei înălțătoare și nobile de omenesc. Nivelul confruntării a crescut, iar acum noi putem plasa în anii de la trecerea dintre milenii primul război de rezistență hotărât împotriva culturii digitale. Întrucât strategia a fost dictată mai cu seamă de o anumită elită intelectuală a secolului XX, care nu prea era obișnuită cu instrumentele digitale, bătălia s-a dat pe câmpul mai familiar al gesturilor tradiționale, de pildă felul în care citim, mâncăm sau învățăm, ba chiar felul în care ne iubim. Marile librării, *fast food*-urile, turismul pe fugă. Dragostea în vremurile YouPorn și Facebook. Aparent, vechile elite înregistrau acolo o înfrângere dezastruoasă, pe care încercau să o stăvilească. Pe atunci, faptul că originile erau mai îndepărtate, având drept motor o inteligență nouă, care își construia instrumentele pe măsura propriilor visuri, nu era foarte limpede. Nici nu se înțelesese foarte bine că lumea reală și lumea paralelă nu erau două medii aflate în conflict, ci erau deja două inimi ale aceluiași sistem al realității. Prin urmare, luptele se purtau, însă cu arme învechite, fără ca beligeranții să-și dea seama prea bine unde se afla frontul, după reguli strategice potrivite unui joc care nu mai exista. Practic, se aflau cu toții în fața unui joc pe calculator, pretinzând cu ardoare să afle cine naiba le-a furat mingiuța și cerând cu bărbăție să le fie dată înapoi. În unele cazuri, care sunt foarte greu de privit, se inițiau dezbateri tardive despre posibilitatea de a ceda prada de război și evadarea. Vai!

Și totuși, trebuie să consemnăm, să respectăm, să luăm în serios și să cercetăm prin lentila microscopului nostru ceva din

acel prim război de rezistență, anume intuiția aceea de fond ce vedea în The Game o migrație periculoasă prin care se pierdeau sufletul lumii și noblețea experienței omenești.

Era oare o iluzie optică, o minciună convenabilă, o formă elegantă de orbire? Până la un anumit punct, cred că da.

Totul era atât de vesel pe scena aceea, atunci când Jobs s-a apucat să facă giumbușlucuri cu iPhone-ul, dar, în realitate, acolo se întâmpla ceva ce ar fi înspăimântat într-adevăr dacă am fi cugetat puțin. Până una-alta, toate vechile elite erau terminate: nu dispuneau de kit-ul de supraviețuire care să le permită să trăiască la suprafață și, întrucât își pierduseră bună parte din legitimitate, se aflau în pragul dispariției. Iar momentul în care îți tremură profesorul nu e grozav pentru nimeni. Când, din cauza fricii, devine răzvrătit, orb, agresiv, nu e grozav pentru nimeni. Nu e grozav nici când, sătul, lasă totul baltă și pleacă; o catedră neocupată transmite un mesaj ambiguu, de eliberare, dar, totodată, și de pasă în gol dată de lume. Mai cu seamă în momentul în care urcarea la suprafață a unui întreg sistem de valori generase un fel de *strigăt de eliberare general*, în care se dezlănțuiau nu doar noi manifestări ale inteligenței maselor, ci și vechi manifestări ale prostiei individuale. Vreme de o clipă prelungă, ce poate că nici nu s-a sfârșit încă, deosebirea dintre profeți și tâmpiți a fost vizibilă numai pentru privirile foarte lucide și antrenate. Existau suficiente motive care să-i nedumerească pe cei mai lenți și să-i alarmeze pe cei mai isteți. Miezul lumii urca la suprafață și se desfăcea într-un Joc grandios, dar fenomenul nu era lipsit de suferință. Se producea lăsând impresia că, pe parcursul migrației, pierde ceva important.

De altfel, bănuiala că, la sfârșit, socotelile nu aveau să iasă se manifesta chiar și în rândurile acelora care, la fel ca mine, priveau cu simpatie insurecția digitală. Dacă îmi permiteți să apelez la o amintire personală, e adevărat că pe atunci eram nedumerit mai ales de ipocrizia cu care vedeam cum acel *statu-quo* era apărat în special de oameni care voiau să se apere pe ei înșiși, însă e adevărat și că aveam la rându-mi senzația că pierd ceva pe parcurs: nu ceea

ce spuneau ei (mai cu seamă scaunele, salariile și privilegiile lor), ci ceva mai important, care se afla îngropat pe undeva prin sensibilitatea noastră colectivă, *ca și cum ar fi fost amintirea unui fior*. Aproape că mă deranja acest gând, dar îl aveam, nu încape îndoială. PIERDEAM AMINTIREA UNUI FIOR. N-aș ști cum să mă exprim altfel și îmi dau seama că nu se înțelege prea bine, dar am un exemplu care vă poate lămuri.

În anii în care se întâmplau toate acestea, am avut ocazia să turnez un film. Se întâmpla în 2007, iar cinematografia făcea echilibristică pe o graniță: se înregistra pe peliculă, apoi se transpunea totul în format digital la montaj, corecturi și efecte speciale, iar la sfârșit totul era transpus din nou pe peliculă pentru că proiectoarele din cinematografe funcționau încă după sistemul vechi, cu banda care se derulează. Rezumând, se trecea de la analogic la digital și apoi din nou la analogic. Evident, era un haos și nici nu ne prea pricepeam să folosim mașinăriile acelea. Prin urmare, în acest parcurs se întâmplau o grămadă de chestii. În fine, lucrurile nu puteau continua așa. După vreo câțiva ani, locul peliculei avea să fie în pod [mi s-a spus că, pentru a turna un film, era nevoie de atât de multă peliculă, încât putea acoperi un teren de fotbal]. Kodak, regele peliculei, a declarat faliment în 2012. Fie-i țărâna ușoară!

Dar pe atunci, după cum am spus, încă oscilam între vechi și nou, iar dezbaterea era deschisă oricărui rezultat. De vreme ce mă aflam acolo, am încercat să pricep despre ce e vorba. Mi se părea un caz numai bun de investigat: insurecția digitală împotriva civilizației secolului XX. Fascinant! Într-adevăr, confruntarea era destul de dură; adepții digitalului își vedeau de treaba lor, mai degrabă disprețuitori, iar adepții analogicului dădeau din cap bucurându-se de ultimii kilometri de peliculă și prevestind moartea cinematografiei. Trebuie să înțelegeți că nu era numai o chestiune de sensibilitate și de pixeli; era pus în discuție însuși felul în care se putea face meseria aceea. Digitalul modifica luminile, greutatea camerelor de luat vederi, timpii de execuție,

costurile, totul. În general, părea să simplifice lucrurile, dar – pentru că există și un *dar* – bătrânii maeștri știau că în digital dispărea frumusețea, magia, ceva ce ar fi putut fi numit *sufletul cinematografiei*.

Și iată că am revenit la miezul problemei!

Ei, aceea era cinematografie, nu era lumea reală, așa că am hotărât că puteam face o verificare. I-am cerut directorului de imagine să-mi proiecteze o scenă din film într-o sălită, mai întâi pe peliculă și apoi în format digital. Voiam să-mi dau seama de diferență. Voiam să văd dacă există vreo diferență. Voiam să văd de unde lipsea ceva, iar acel ceva trebuia să fie sufletul. Era o idee cam infantilă, dar isteață până la urmă.

Când regizezi un film, poți cere ce poftești. Mi-au proiectat cele două variante.

Iată ce am observat: *nu exista nici o diferență*. Consistența culorilor, claritatea, profunzimea, toate erau identice. Firește, directorul de imagine, care stătea lângă mine, observa unele diferențe. Dar asta era meseria lui și, când l-am întrebat dacă un spectator normal ar fi avut vreo șansă să le sesizeze, mi-a răspuns senin că nu.

Dar a adăugat: „Ia uită-te la margine. La marginea ecranului". În momentul acela se proiecta pelicula. M-am uitat. Marginea oscila. Puțin, dar oscila. *Ca un fior*. Apoi a proiectat formatul digital și m-a pus să mă uit din nou la margine.

Nu se mișca.

Mi-a explicat că așa de comportă pelicula și a făcut un gest cu palma deschisă, ca și cum ar fi vrut să șteargă un geam, ca un fel de inel prin aer. Digitalul nu face așa. Am înțeles eu că, la proiectarea peliculei, ecranul parcă respiră. La digital e bătut în cuie pe perete, și cu asta basta.

Așa că mi-a rămas în minte gestul acela cu palma prin aer, și de atunci știu că, în fiecare obiect digital, de fapt în întreaga lume digitală simțim lipsa respirației aceleia, a oscilației aceleia, a imperfecțiunii aceleia.

Ca un fior.

E un lucru destul de greu de explicat, și dacă nu l-ai trăit nici n-o să-l pricepi vreodată. Dar, dacă ar fi să rezum ce anume era

îndreptățit în rictusul instinctiv pe care o parte a lumii a avut-o când și-a dat seama că a intrat cu veselie în The Game, îmi vine în minte expresia aceea: *ca un fior.*

Oare l-am pierdut pentru totdeauna? Oare cei care au astăzi zece ani nu vor ști niciodată ce înseamnă? Oare îl uităm cu toții? Oare asta se numea *suflet*?

Greu de spus, dar, dacă te încăpățânezi să cercetezi lucrurile, ceva îți trece prin cap. Iată ce mi-a trecut prin cap mie: fiorul acela este mișcarea în care răsună realitatea, este neclaritatea în care realitatea capătă adierea unui sens, este întârzierea în care realitatea zămislește misterul; prin urmare, este locul unic al oricărei experiențe autentice. Nu există experiență autentică în lipsa acelui fior.

Ole!

Carevasăzică aveau dreptate ăia, o să spuneți dumneavoastră. Ăia care se propteau în călcâie și purtau un război de rezistență, ăia care semnau manifestele întru păstrarea lăptăriilor.

Nu!

Ia să vedem dacă reușesc să vă explic.

POST-EXPERIENȚA

E ceva ce n-am înțeles nici eu imediat. Nu-mi plăcea faptul că, pe de o parte, digitalul părea să anuleze fiorul acela, deci ceea ce știam eu că este miezul experienței, pe de altă parte nu puteam spune sincer că lumea generată de digital era surdă, moartă sau smintită. Puteai spune una ca asta doar dacă erai de rea-credință, ca să-ți aperi interesele, și mulți o făceau. Dar, dacă priveai lucrurile cu un minimum de onestitate, îți dădeai seama că, în The Game, aproape pretutindeni exista ceva care pulsa, care trăia, care producea experiență, care dădea forță sensului, care transmitea mai departe sufletul. Era greu de înțeles de unde izvora forța aceea, unde stătea pitită pulsația aceea, dar a o nega era chiar o idioțenie. Dacă vreți, situația cea mai banală și evidentă

era aceea a copiilor și, în general, a tinerilor pe care-i aveam în fața noastră. În ei, insurecția digitală devenise trup, comportamente, dinamici mentale. Pentru noi, cei care proveneam din vechea civilizație, erau greu de descifrat. Generalizările sunt stupide, dar, în fine... aveam impresia că nu făceau aproape nimic din ceea ce era necesar pentru noi ca să generăm experiență, sens, intensitate. Așadar, cel puțin în teorie, ar fi trebuit să fie de o prostie monumentală. Dar nu era așa. Sesizam clar la ei o intensitate, un sens și o forță care, comparate cu acelea pe care le aveam noi în dotare la vârsta lor, păreau, dimpotrivă, mai curând uluitoare.

De unde naiba izvora forța aceea?

Acum înțeleg mai bine.

Dacă aranjezi pe consola vieții de zi cu zi o serie de elemente esențiale în care complexitatea realității este îmblânzită și restituită într-o ordine ușor de accesat (ecranul unui iPhone, de exemplu), după aceea ai, în esență, două posibilități.

Prima constă în a folosi elementele acelea esențiale ca să te descurci în viață: mare parte din muncă a fost deja făcută de alții, tu te folosești de elementele acelea, și gata. În fond, e ca și cum ai apăsa pe iconițele oricărui dispozitiv. Rezolvi probleme și economisești timp. Și cu asta basta. Nu e rău, dar, evident, este o folosire destul de rudimentară a culturii digitale. Oamenii aceia au răsturnat un aisberg, au adus sensul la suprafață, și tu ce faci? Faci o rezervare online la restaurant. Te uiți la filmulețe pe YouTube. Faci un grup al celor care mai joacă din când în când o miuță pe WhatsApp. Mă rog...

Vreun fior? Nimic!

SAU FACI ALTCEVA: profiți de aisberg, profiți de faptul că esența lucrurilor a fost dezgropată de cineva care a scos-o la suprafața lumii, profiți de faptul că ai o consolă plină cu elemente esențiale ușor de utilizat, profiți de faptul că orice lucru de pe consola aceea comunică direct cu celelalte, profiți de faptul că nu sunt sacerdoți primprejur care să te calce pe nervi și faci singurul gest pe care pare să ți-l sugereze cu adevărat sistemul acela: pui totul în mișcare.

Încrucișezi. Creezi conexiuni. Suprapui. Amesteci. Ai la dispoziție celule ale realității prezentate simplu și ușor de utilizat, dar nu te limitezi să le folosești, ci LE PUI LA TREABĂ. Sunt rezultatele unui așa-zis proces geologic, dar tu le folosești ca precursori ai unei reacții chimice. Unești puncte ca să creezi contururi. Alături lumini care vin de foarte departe ca să obții formele pe care le cauți. Parcurgi repede distanțe enorme și creionezi reliefuri care nu existau. Suprapui jargoane care nu aveau nimic de-a face unul cu celălalt și obții limbi nemaiîntâlnite. Te disloci pe tine în locuri care nu-ți aparțin și te rătăcești în depărtare. Îți lași convingerile să se rostogolească pe orice plan înclinat întâlnești și vezi cum se transformă confuz în idei. Manipulezi sunete făcându-le să călătorească în interiorul tuturor posibilităților lor și descoperi truda de a le recompune într-un sunet desăvârșit, poate chiar frumos; faci același lucru și cu imaginile. Desenezi concepte care reprezintă traiectorii, armonii asimetrice, edificii care conturează spații în porțiuni de timp diferite. Construiești și distrugi, construiești din nou și distrugi iarăși, încontinuu. Ai nevoie doar de viteză, superficialitate și energie. Te raportezi la lucruri aflându-te mereu în mișcare, niciodată stând pe loc. Coborârea în profunzime nu face altceva decât să te încetinească, iar sensul fiecărui contur depinde de capacitatea ta de a te mișca suficient de repede. Ești simultan în multe locuri și astfel locuiești într-unul singur, în cel pe care-l cauți. Dacă ai făcut treabă bună, atunci nu-ți va fi greu să găsești în pașii tăi un fel de efect ciudat, un fel de modificare ce modifică scenariul lumii, părând să o pună din nou în mișcare. E CA UN FEL DE FIOR.

Ia te uită! Acesta este sufletul! L-am regăsit!

Am hotărât să numesc acest demers aparte POST-EXPERIENȚĂ. Nu e cine știe ce găselniță, sunt de acord, dar exprimă bine ideea. Este experiența așa cum ne-am imaginat-o după ce ne-am distanțat de modelul din secolul XX. Este experiența la care știm să ajungem folosind instrumentele insurecției digitale. Este experiența generată de superficialitate. Am observat-o pentru prima oară într-un

fenomen banal și supărător: în *multitasking*. Era un fenomen complet: în timp ce fiul tău părea că face cinci lucruri în același timp, pe toate prost, în mod superficial și inutil, iată ce se întâmpla de fapt: făcea un singur lucru, necunoscut nouă, și-l făcea dumnezeiește. Folosea sâmburi de experiență – îndelung prelucrați pentru a obține caracteristica aceea sintetică, definitivă și desăvârșită pe care doar sâmburii o au –, îi încrucișa și îi suprapunea ca să crească un fior care, în timp, avea să-i restituie privilegiul unei experiențe autentice. O post-experiență.

Ei, se poate să fi fost pur și simplu un copil nevrotic, care nici la televizor nu se putea uita fără să joace în același timp și *Minecraft*. Dar, chiar și așa, în acel mărunt *multitasking* al său se regăsea oricum schema dinamică ce a generat ideea de post-experiență în cultura digitală. Faptul că el o irosea, că-și consuma muniția trăgând în salve putea reprezenta o altă problemă: noi toți ne irosim viața, și ni se întâmpla una ca asta și în secolul XX uneori, garantez! Dar mii de copii idioți – presupunând că ar exista cu adevărat – nu fac la un loc cât acela care, prin *multitasking*, experimentează cu adevărat mișcarea ce îi va da până la urmă posibilitatea să distileze sensul vieții. Copilul acela ne explică nouă ce este post-experiența.

Ne învață că nu aveau dreptate cei care semnau petiții pentru salvarea lăptăriilor. Ei consemnau faptul că din demersurile insurecției digitale dispăruse acțiunea aceea sofisticată ce permisese odinioară apărarea unui suflet al lumii, dar nu erau suficient de nevinovați, de dezinteresați sau de inteligenți încât să priceapă că experiența nu murea, după cum nu dispărea nici pasiunea oamenilor pentru un anumit fior care reprezenta sensul lumii. Într-o lume numai a lor, memorată folosindu-se de instrumente potrivite, noii oameni continuau să caute un fel de intensitate, un fel de defocalizare a realității, un fior misterios de tenace al faptelor, un fel de șansă nesfârșită la continuarea creației. Acum putem afirma cu destulă siguranță că demontaseră sufletul lumii, îl scoseseră din profunzime și îl montau la loc acolo unde li se

părea lor că e cel mai bine să-l perpetueze. Evident că, dacă îl căutai dedesubt, acolo unde îl puseserăm noi odată, puteai să rămâi cu impresia că, pur și simplu, nu mai există pentru nimeni și nicăieri. Dar am făcut greșeala aceasta mai demult; a o repeta astăzi ar fi letal, grotesc, trist și inutil.

NEDUMERIREA

Mai bine ne-am folosi timpul și ne-am pune mintea la contribuție ca să înțelegem tot ceea ce nu știm despre post-experiență, tot ceea ce ar fi bine să aflăm despre ea. De altfel, e un demers anevoios dacă studiem anii colonizării, când post-experiența era încă un fenomen ascuns, neclar și adesea limitat. Va trebui să așteptăm anii epocii următoare, cea a Jocului propriu-zis, ca să vedem cum capătă un contur precis și se manifestă explicit în comportamentele colective.

Totuși, se putea intui ceva încă din anii în care apar iPhone, Facebook și YouTube. Ceva ce mi se tot învârtește prin minte de când mi-a venit ideea să scriu această carte. Acum încerc să scriu lucrul acesta pentru prima oară deoarece mi se pare că l-am focalizat mai bine în timp ce scriam; hai să spunem mi că s-au mai limpezit ideile.

Iată despre ce e vorba: POST-EXPERIENȚA ESTE OBOSITOARE, ANEVOIOASĂ, SELECTIVĂ ȘI DESTABILIZANTĂ. Știu, seamănă perfect cu un joc pe calculator, dar așa e ea: obositoare, anevoioasă, selectivă și destabilizantă. Cine crede că The Game e un mediu simplu n-a priceput nimic. IPhone-ul e simplu. Nu The Game. NU SĂ CÂȘTIGI The Game. Asta nu e deloc lucru simplu.

Așa că m-aș hazarda să afirm următoarele: în cele din urmă, principala diferență dintre ideea de experiență din secolul XX și ideea de post-experiență rezultată din insurecția digitală nu constă neapărat în antiteza profunzime–superficialitate. Desigur, e și aceea o diferență imensă, sunt două modele diametral opuse, e vorba de o răsturnare completă a gândirii noastre. De acord. Dar,

până la urmă, diferența cea mai mare este alta. Experiența imaginată în secolul XX însemna desăvârșire, plenitudine, rotunjime, condiții îndeplinite. Post-experiența este, dimpotrivă, ruptură, explorare, pierdere a controlului, dispersare. Experiența era încheierea unui gest solemn, rezultatul liniștitor al unei operațiuni complexe, definitiva întoarcere acasă. Post-experiența este, dimpotrivă, începutul unui demers, deschidere către explorare, ritual de îndepărtare. La fel ca serialele, animalele erei digitale, post-experiența nu are un sfârșit. Și nu este un sfârșit. E parcursul unei mișcări, e traiectoria unei deplasări. Experiența avea o stabilitate a ei și lăsa impresia că este solidă și permanentă. Dimpotrivă, post-experiența e mișcare, urmă, tranziție și, în esență, lasă impresia că este efemeră și volatilă; generează contururi care nu au nici început, nici sfârșit și denumiri care se actualizează perpetuu. Experiența era legată de categorii care se voiau bine delimitate și impunătoare în fermitatea lor: adevărul, frumosul, autenticul, omenescul. Post-experiența este însă mișcare, deci rodul său nu poate fi ceva stabil: adevărul, ca și frumosul și omenescul sfârșesc prin a fi într-adevăr rodul ei, dar sub formă de procese în continuă schimbare, de constelații în perpetuă regenerare, de oscilații neobosite între țărmuri care nu stau nici acestea chiar pe loc. Încerc să rezum totul în câteva cuvinte: experiența era un gest, post-experiența este o mișcare. Gesturile sunt aducătoare de ordine în lume, în vreme ce mișcările destabilizează lumea. Gesturile cos, mișcările deschid rănile. Orice gest este un punct de sosire, orice mișcare este un punct de plecare. Gesturile sunt porturi, mișcarea e largul mării. Mai mult, gesturile sunt fermitate, iar mișcarea e FIOR.

Dacă pricepeți ceea ce încerc eu să explic, atunci puteți consemna în sfârșit ceva ce probabil că știți deja, dar acum reușiți să puneți punctul pe *i*: post-experiența generează nedumerire. Nici n-ar putea fi altfel. Generează instabilitate, uimire, rătăcire, pierderea controlului. Devine felul în care noi creăm sensul, redescoperim fiorul lumii, atribuim suflet lucrurilor. Dar prețul pe care

îl plătim este o instabilitate fundamentală, o inevitabilă lipsă de permanență. De aceea, contrar tuturor previziunilor, The Game se dovedește a fi un habitat dificil, obositor și selectiv. Mă rog, avem în continuare la dispoziție prima opțiune, aceea de a apăsa pe iconițele potrivite și de a ne aranja viața, limitându-ne să facem o rezervare online la restaurant. Dar de fapt nimeni nu se mulțumește cu atât, și toți, fiecare în felul lui, încearcă s-o apuce pe drumul post-experienței. Toți sunt avizi de suflet. Numai că atunci lucrurile devin anevoioase, unii alunecă înapoi, alții se detașează de pluton, se creează inegalități și în cele din urmă se ajunge la ceva ce insurecția nu prevăzuse, adică la faptul că nu toți sunt egali în The Game: unii joacă mai bine, alții mai prost, iar cei care joacă mai bine condiționează până la urmă tabla de joc și o întorc după cum le convine lor. Devin un fel de supraveghetori sau, cel puțin, de primi jucători, alcătuind până la urmă, oricât de surprinzător ni s-ar părea, o elită.

Vai!

Se va spune că dintotdeauna a fost așa: privilegiul experienței a fost mereu apanajul celor care au știut să se adapteze cel mai bine, adesea fiind pur și simplu apanajul celor bogați. Da, dar oare printre idealurile insurecției digitale nu se număra și întreruperea lanțului acestuia de privilegii și oferirea dreptului universal la experiență? Cum naiba s-au petrecut lucrurile de ne-am trezit în situația asta, în care cărțile s-au amestecat, dar jocul este tot cel de dinainte?

Dați-mi voie să rezum cum se cuvine: unul dintre aspectele de care nu ținem cont suficient este că The Game reprezintă un habitat foarte dur, care oferă intensitate în loc de siguranță, care generează inegalități și care nu este potrivit pentru mulți dintre cei care locuiesc totuși acolo. La asta se adaugă și faptul că mare parte din instituțiile publice, școala în primul rând, nu te pregătesc pentru The Game, nu îți dezvoltă aptitudinile utile supraviețuirii în The Game, nu îi ajută pe cei mai puțin dotați să locuiască acolo. Instituțiile abia dacă ne pregătesc ca să trăim într-o splendidă

lume a secolului XX, postbelică și democratică, dar în mod sigur nu ne pregătesc pentru The Game. Și atunci începeți să înțelegeți de ce, astăzi, atâția oameni întâmpină dificultăți și de ce se cască o prăpastie între elite și ceilalți, între bogați și săraci, între cei din interior și cei care rămân pe dinafară. Începeți să înțelegeți de ce o pătură substanțială a omenirii a involuat către folosirea rudimentară a unor instrumente digitale, concentrându-și îndeobște atenția pe acumularea de certitudini la îndemână. Dacă vă întrebați, bunăoară, cum de se înregistrează revenirea aceasta la naționalism sau la revalorizarea granițelor, uitând de dezastrele pe care, cu numai două generații în urmă, acestea le-au produs, puteți să începeți să întrezăriți o explicație: pentru că, dacă te afli chiar în mijlocul Jocului, te-ai dezmeticit din beția umanității augmentate, ai dintr-odată senzația că plutești într-un joc pe care nu-l știi, în care pierzi și care, poate, nici nu ți se potrivește, atunci tot ce-ți rămâne de făcut e să dai înapoi până când găsești un zid de care să te sprijini ca să te asiguri că măcar din spate n-o să fii atacat.

Un zid, vă rog frumos!

Ar fi disponibilă atât de îndrăgita frontieră națională. V-ar fi pe plac?

E foarte bună, mulțumesc.

Și gata!

Doar involuție, ignoranțe și egoism există oare în instinctul de a căuta un zid, zidul, orice zid? Vă rog să nu credeți una ca asta. Există și o formă de nedumerire justificată despre care știm precis de unde vine. Am început să o generăm când am răsturnat conturul secolului XX, când am ales suprafața, ne-am etalat aisbergurile pe consola lumii și am început să călătorim pe ele, găsind modul acela de a trăi numit post-experiență. Într-un fel, am agravat forma aceea de nedumerire când ne-am gândit că The Game, la fel ca iPhone-ul, Google sau WhatsApp, nu avea nevoie de instrucțiuni de utilizare, nici de maeștri, nici de antrenament. Și am înșurubat definitiv nedumerirea acesta în viața prea multor oameni când am uitat să montăm plase de siguranță, pe care s-ar

fi putut opri toți cei care se prăbușeau. Și totuși, în jocurile pe calculator nu ai o singură viață; o iei de la capăt când poftești. Numai că noi nu ne-am mai amintit de asta.

Așa că am intrat în mare bucluc.

Poate oare un proces de eliberare să dezorienteze oamenii până-ntr-atât încât să-i facă să se întoarcă, de bunăvoie, în cuști? Oare tocmai asta se întâmplă cu noi?

HOMELAND

În timp ce citiți cartea aceasta, firme precum Amazon, Google, Apple sau Facebook au devenit deja un fel de monoliți imenși și insondabili despre care nu prea mai știm ce să credem. Însă acum trebuie să facem un efort ca să ne întoarcem în era colonizării, adică acum zece ani, și să înțelegem ce anume s-a întâmplat în momentul acela; căci scenariul în care trăim noi acum își are originea acolo, într-un fascicul de evenimente concurente care au început să se manifeste chiar în anii aceia.

Primul este reprezentat de câștigurile imense ale unor companii – și nu puține – de tip *dot.com*. Nu le mai enumăr, sunt cele cunoscute, dar o creștere în încasări ca a lor nu s-a mai pomenit nici pe vremea revoluției industriale. Acum întrebarea este dacă profiturile acelea erau un scop al revoluției industriale. Și da, și nu. Amazon miza pe profit fără prea multe ocolișuri, Microsoft avea o idee lucidă, strict comercială, asupra misiunii sale, dar la Google și Apple lucrurile stau puțin altfel; aici, nevoia de a restitui banii investitorilor mergea mână în mână cu plăcerea pură de a realiza o viziune proprie, dacă nu cumva chiar de a construi o lume mai bună. Greu de spus precis dacă mai mult conta setea de câștig sau pur și simplu narcisismul. În timp ce Zuckerberg a transformat iute în bani o intuiție care nu era chiar atât de vizionară, cel care a inventat mailul n-a câștigat nici un ban de pe urma lui, Wikipedia nu s-a născut ca să producă profit, iar Web-ul (în teorie cea mai mare fabrică de bani inventată vreodată) a fost

pur și simplu dăruit de inventatorul său oricui voia să-l folosească. Până la urmă, putem spune că în șirul acela lung de insurgenți se aflau oameni de toate felurile, de la vizionari autentici la rechini ai finanțelor, de la idealiști la cei mai formidabili întreprinzători însetați de profit. Această constatare ne permite să spunem că orice încercare de a prezenta insurecția digitală drept o colosală operațiune mercantilă nu are fundamente istorice și este în mare parte inexactă. Însă trebuie să adăugăm ceva: tocmai în anii aceia REZULTATELE ECONOMICE AU ÎNCEPUT SĂ FIE UN FEL DE PUNCTAJ VIZIBIL, ACCEPTAT PE SCARĂ LARGĂ, CE INDICA NUMELE CÂȘTIGĂTORULUI DIN MECIUL ÎNTRE VECHI ȘI NOU. Când e vorba de comportamente, tipare mentale, răspândirea acestor tipare, evoluția lucrurilor e mai ușor de înțeles dacă numărăm dolarii. E mai simplu așa. Prin urmare, uluitorul succes comercial al unor firme a devenit traducerea pe înțelesul tuturor a cuceririi centrului tablei de șah. La fel ca punctajul jocurilor pe calculator, dacă înțelegeți ce vreau să spun. De altfel, când mă gândesc la cum au acționat Zuckerberg, Jobs sau Brin și Page în anii aceia, nu pot să nu remarc ceva care încalcă dinamicile tradiționale ale capitalismului și care mă aduce din nou la jocurile pe calculator: nu pot să nu-i văd ca pe niște *nerds* geniali, în timp ce joacă paranoic un joc inventat de ei înșiși, aproape fără competitor, aproape de unii singuri, fără să fie necesar să-și sfâșie rivalii, având doar obsesia de a trece la nivelul următor, de a bate orice record personal, de a duce jocul până la extrem, poate chiar fără să fie prea interesați de profitul economic. Mai presus de toate, ei se află în jocul lor personal, cufundați în el, devorați de o nevroză; „complet detașați de corpurile lor", ar spune Stewart Brand.

Felul acesta de autohipnoză este răspunzător și pentru un alt fenomen care datează din anii aceia: distanțarea substanțială de rațiunile inițiale ale insurecției, tendința de a uita de prezența vreunui dușman (cultura secolului XX) și înclinația de a privi viitorul, viitorul *acela*, ca pe o rațiune în sine. Întotdeauna există un moment în care revoltele împotriva unui sistem, dacă sunt victorioase, devin la rândul lor sistem, iar în era colonizării putem

recunoaște etapa inițială, în care insurecția digitală a început să descopere că este capabilă să fie forță de guvernare, ca să zicem așa. Nu controla mare lucru pe vremea aceea, dar începea fără doar și poate să se dezvolte potrivit unei logici proprii care uita din ce se născuse, din ce revoltă, din ce temeri. Nu mai era consecința unui trecut, ci o invazie lucidă și aproape fanatică a viitorului.

În timp ce se petreceau toate acestea în jurul marilor jucători care renunțau la strategiile de gherilă și se pregăteau să guverneze realitatea, se forma un grup care nu poate fi numit altfel decât *noua elită*. Nu era alcătuită în majoritate din programatori și ingineri din Silicon Valley, care au în general tendința să lucreze în anonimat. Nu, era altceva: era comunitatea tot mai numeroasă a celor care erau apți pentru post-experiență, care știau să se folosească de avantajele unui sistem de realitate cu două forțe motrice, care treceau fără efort din lumea reală în lumea paralelă și viceversa și pentru care mișcarea reprezenta mediul lor natural. Și în acest caz, cel mai adesea valoarea se traduce în cifre. A început să se formeze un soi de aristocrație ce se fonda pe cantitatea de mișcare pe care o putea suporta, dar mai ales pe care o putea genera. Aceasta era măsurată prin numere, și intervine din nou atât de îndrăgitul punctaj din jocurile electronice: numărul de *followers*, de *like*-uri, lucruri de genul ăsta. Toate erau încă destul de ascunse sub piele, nu întâlneai, de pildă, posesori de canale pe YouTube în fruntea clasamentelor pentru vânzarea de carte. Iar eventualii *influenceri* nu făceau cât o prezentatoare de televiziune. Dar ceva se pusese în mișcare și, în timp ce foarte mulți oameni erau nedumeriți, ceilalți se iveau de nicăieri și se duceau să locuiască ceea ce vreme de ani buni fusese un tărâm al făgăduinței și acum căpăta în mod incredibil contur de pământ natal, de *homeland*.

În anii aceia se oprește insurecția digitală. Nu în sensul că bate pasul pe loc, ci în sensul că renunță la corturi și la viața nomadă ca să pună stăpânire pe tărâmul la care visase. Face asta cu un plan strategic precis, cu o anumită clasă conducătoare în stare să-l pună în practică, printr-un set de reguli restrâns, dar verificat și cu un copleșitor capital disponibil. Nemulțumirea în creștere

a multor omeni nu se coagulase încă, iar rezistența vechilor elite era tot mai slabă. Însă puteau conta pe complicitatea ușor pasivă, dar reală a multor oameni care optaseră pentru instrumentele digitale. În sfârșit, aveau de toate. Aveau de dus la bun sfârșit misiunea care se află, până la urmă, la bazele oricărei expediții de colonizare, aveau de realizat ceva ce dă sens călătoriei, riscurilor și curajului: aveau de întemeiat un oraș. Orașul acesta avea și un nume: The Game. Nu le mai rămânea decât să-l construiască.

Cum ați înțeles deja, zilele de glorie ale insurecției erau pe sfârșite.

POST-EXPERIENȚA DE SINE

Dacă, referitor la anii aceia, se poate vorbi de „complicitatea pasivă, dar reală a multor oameni", asta se datorează și succesului imediat și inevitabil pe care l-au înregistrat rețelele de socializare. Într-un anumit sens, acesta a fost instrumentul prin care insurecția digitală a înrolat definitiv o mulțime de locuitori ai Jocului. Nu mai e nevoie să spun că am dedicat timp studierii acestor rețele de socializare. Și în acest caz m-am aplecat și am început să fac săpături. Căutam fosile. Oarecum surprins, am constatat că săpăturile nu erau atât de interesante pe cât m-aș fi așteptat. Poate că îmi scapă ceva, nu știu. Totuși, am impresia că moștenirea genetică a rețelelor de socializare nu se naște acolo, ci este preluată din alte locuri și aplicată unui anumit mediu, cel al oamenilor. Faptul că rețelele de socializare există este consecința firească a unor demersuri făcute altundeva. Da, poate așa e mai limpede.

Fapt e că, dacă lumea paralelă există, atunci e evident că lumea se duce acolo. Dacă există un sistem al realității cu două forțe motrice, firește că lumea ajunge să se rotească și pe ea însăși în cercul acela. Iar dacă post-experiența este cum am descris-o mai sus, atunci personalitatea oamenilor, personalitatea *autentică* a oamenilor devine rezultanta unei sume de prezențe din lumea reală și din cea paralelă, care reacționează una cu cealaltă precum

substanțele chimice și furnizează un fel de identitate ultimă, în mișcare și în continuă schimbare. Treceți în revistă toate prezențele dumneavoastră în lumea digitală – fiecare având un profil diferit față de celelalte, pentru că a fi utilizator Twitter nu e totuna cu a avea un cont pe Facebook, după cum se știe – și veți obține o constelație de toată frumusețea, care pulsează continuu. Adăugați la aceasta ceea ce odinioară se numea „viața adevărată", adică ceea ce faceți în lumea reală, și veți înțelege că, deocamdată, personalitatea dumneavoastră este un șantier în lucru de dimensiuni fără îndoială remarcabile. *Omenirea augmentată* este o expresie care vă poate ajuta să definiți situația...

Nu e ca și cum ar fi tocmai ușor să gestionezi situația. Încă o dată The Game ni se arată drept ceea ce este: un joc dificil. Mulți izbutesc să se învârtească dumnezeiește în rotația aceea dublă a lumii reale și a lumii paralele. Mulți alții nu sunt în stare însă: abia dacă schițează vreo mișcare poticnită, postează vreo poză din piscină, și gata. Apar inegalități, clasamente, elite. Am văzut că așa stau lucrurile. Pentru unii, omenirea augmentată reprezintă într-adevăr o cale de a-și îmbogăți viața, în vreme ce pentru alții pare un teren de joc inutil de mare, în care se rătăcesc și sunt destabilizați. Dar repet: în orice caz, cu toții încercăm să trăim post-experiența care, de data aceasta, ne implică pe noi înșine. Prin urmare, *toți*, indiferent de capacități, educație sau destin, ne trezim într-un scenariu pe care l-am generat și care acum ni se pare foarte clar: de vreo zece ani, o parte din misterul acela amețitor reprezentat de personalitatea noastră s-a ridicat la suprafață și s-a plasat în locuri vizibile, sub privirile celorlalți. Nu sunt deșeuri pe care le îngrămădim în groapa de gunoi a lumii paralele. Sunt fragmente autentice din matricea noastră pe care le transpunem într-un format compatibil cu limba universală. Astfel, ele sunt purtate de curentul discursului colectiv. Drept recompensă așteptăm să existăm mai îndelung, să fim recunoscuți, poate să fim mai bine înțeleși și în mod sigur să ne cunoaștem mai bine pe noi înșine, să fim mai pe înțelesul nostru. În succesul imens a tot ceea ce înseamnă digital și rețea de socializare se regă-

seşte un adevăr banal: dacă suntem lăsaţi singuri cu misterul tăcut al fiinţei noastre, nu ajungem prea departe. Faptul că avem martori ne ajută, ne ajută posibilitatea de a exista sub privirile altora, ne ajută gestul de a scoate la suprafaţă fragmente din noi înşine, ne ajută să vorbim, să arătăm, să reprezentăm sau să dăm formă şi să transformăm fâşii din misterul acela în obiecte cu mişcare proprie pe care să le rostogolim pe suprafaţa lumii. Să-ţi experimentezi sinele e atât de complicat, încât ajutorul care ne vine de la post-experienţa de sine ni se pare o soluţie minunată. E greu să ridici obiecţii.

Bine, vor spune unii că aşa vom derapa către lumea paralelă şi nu-i vom acorda lumii reale atenţia, timpul şi grija pe care le-ar merita. Ce sens are să trăieşti în reţelele de socializare şi nici să nu te uiţi la cine trece pe lângă tine? Firește, n-are nici o noimă. Într-adevăr, când începi să te obişnuieşti cu dispozitivele digitale, sfârşeşti pe un plan înclinat care tinde să te facă să aluneci în partea cea mai comodă teoretic vorbind, cea a lumii paralele. Aşa se întâmplă. Oare ne rămâne ceva de făcut în acest sens? Mă îndoiesc. Dar aş consemna bănuiala că, poate, ne lipsesc câteva elemente ca să putem afirma că am formulat cum se cuvine problema. E un aspect important, aşa că încerc să-l ilustrez printr-un exemplu.

Cândva, am avut ocazia să stau de vorbă cu doi oameni mult mai tineri decât mine, care nu-şi petrec timpul pe reţelele de socializare, ci lucrează cu acestea. Dintr-aceia care construiesc paginile firmelor şi instituţiilor pe reţelele de socializare, despre ei e vorba. I-am invitat la cină ca să mai schimbăm două vorbe; voiam să văd dacă reuşeau să-mi explice lucruri pe care nu le cunoşteam. Căutam fosile, cum v-am spus. Ei, firește că aveau o grămadă de lucruri interesante de spus. De pildă, mi-a făcut mare plăcere să aud că fiecare reţea de socializare are o aşa-zisă distanţă medie faţă de adevărul lucrurilor. Adică poţi alege cât de aproape vrei să te afli de adevăr în momentul respectiv. Astfel, decizi să postezi o fotografie pe Instagram mai curând decât să scrii două rânduri pe Twitter. Poţi alege. Poate că alegi fără să fii conştient, dar alegi. Decizi la ce distanţă să te afli faţă de adevăr. La un

moment dat, ne-am apucat să analizăm în detaliu pagina de Facebook a mecanicului meu (da, personajul revine în forță!); încercam să înțeleg ce vor oamenii să obțină cu adevărat cu chestia asta. Voiam s-o cercetez ÎN AMĂNUNT împreună cu ei. Poate că aveau să-mi explice ei. Cum nu prea reușeam să pricep, în timp ce prin fața ochilor mi se perindau fotografii cu cerbi și *selfie*-uri în zăpadă (așa arăta viața mecanicului meu), mi-am cam pierdut răbdarea și, un pic îmbufnat pesemne, i-am întrebat dacă și ei făceau la fel, adică dacă postau *fotografii cu cerbi*. Cât se poate de liniștiți, mi-au răspuns că da. Iar în discuția care a urmat, unul din ei, doamna, a spus la un moment dat așa: „Cândva, la un concert al trupei National*, totul era atât de perfect, că viața nu mai avea nevoie de elaborări, așa că n-am scris nimic pe Twitter, n-am făcut poze, n-am trimis mesaje pe WhatsApp, n-am făcut nimic". Descria momentul ca și cum ar fi fost foarte special. Atunci mi-a atras cu adevărat atenția și am înțeles ceva de care nu-mi dădusem seama înainte: celebrul plan înclinat nu este doar planul înclinat în coborâre pentru gestul facil, digital, rapid și comod. Este totodată și un plan înclinat orientat invers, în urcare. Cu alte cuvinte, când facem să ricoșeze fragmente de viață în lumea paralelă elaborăm viața aceea, iar dacă apucăm smartphone-ul ca pe un scut în loc să stăm și să privim pur și simplu, să ascultăm și să atingem, nu o facem doar din instinctul omului găunos care nu știe să trăiască, ci și din motivul contrar, adică din cauză că viața nu e niciodată de ajuns și că noi am fi în stare de mai mult. Prin urmare, ne ducem să simțim plusul acela, ELABORÂND VIAȚA și profitând de ea într-o lume paralelă în care, poate, se va ridica în sfârșit la înălțimea noastră.

Am gândit lucrurile chiar în termenii aceștia. E un plan înclinat, dar nu e întotdeauna în coborâre. Deseori e în urcare. Urcăm pe el ca să găsim în post-experiență viața pe care o căutăm.

Prin urmare, găsesc în continuare inacceptabil faptul că unii se așază la masă cu mine și, în același timp, comunică prin chat

* Formație rock din Statele Unite înființată în 1999, la Cincinnati.

cu altcineva și nici nu reușesc să mă conving că toate smartphone-urile acelea din fața studenților în timpul cursului meu se află acolo ca să ia notițe cu ajutorul lor. Însă, în același timp, trebuie să consemnez că, în iritantul du-te-vino între lumea reală și lumea paralelă reușim să șlefuim cu succes un fel de singurătate și, adesea, obținem de la viață o strălucire pe care ea o reverberează doar când are chef, în străfulgerări ocazionale. Astfel, se delimitează un soi de abilitate nouă, la limita nevrozei; nu arareori alunecă în prostie, dar există și în forma sa cea mai bună, în curajul de a folosi The Game pentru a oferi lucrurilor fiorul pe care l-am merita de la ele. Să știi să urci pe acel plan înclinat e o formă de post-experiență. Cum eu m-am născut în 1958, îmi amintesc foarte bine de vremurile în care singurătatea și blazarea mută erau iremediabile; în fine, existau niște medicamente, dar erau puține și mult prea simple. Ca atare, răul era mult mai viclean decât medicamentele. O scoteam la capăt închipuindu-ne lumi inexistente sau cultivând cu o grijă ce venea din alte vremuri fiecare strop pe care viața ni-l îngăduia. Dar n-aș vrea să ne facem prea multe iluzii, în universul amintirilor, în privința rezultatelor din vremurile în care lumea paralelă nu ne distrăgea îndemnându-ne să-i culegem roadele. Semănam mult, culegeam cu măsură, așa arăta orice zi normală. Nu prea era vorba de cine știe ce glorie, dacă îmi permiteți. Oricând am fi dat viața aceea pe o călătorie mai riscantă, dar care, la sfârșit, promitea vreun Eldorado în care să găsim mai multă lumină, colivii mai mari și zile cu un ritm mai accelerat.

Pare-mi-se că exact așa am făcut până la urmă.

M

Aveau vreo câteva linii directoare ce proveneau din șocul secolului XX și nu au renunțat la ele: să alegi mereu mișcarea, să sari etape evitând orice mediere, să dematerializezi experiența, să nu te temi de mașini și să ai încredere în postura om-tastatură-ecran.

Mai aveau și o metodă foarte precisă, care provenea din studiile pe care le făcuseră: să intervii asupra instrumentelor în loc să încerci să declanșezi un război de idei, să inventezi instrumente, nu sisteme filozofice. Prin forța acelor elemente fundamentale au încercat ei să colonizeze lumea.

În aventura aceasta, sistemul de organizare a realității pe care îl aveau s-a îmbogățit cu cel puțin trei etape decisive.

1. Mai întâi de toate, s-au întors ca să recupereze ceva ce se afla la originile istoriei lor, având aura aceea de care se bucură unele amintiri din copilărie. Era vorba de un joc. Sau, mai bine zis, era un computer care se juca. Era un joc electronic. Acolo au găsit un fel de mit fondator, au recunoscut o trăsătură genetică prezentă încă de la origini și au început să o includă în toate instrumentele pe care le creau. Nu era deloc simplu, dar au lucrat la asta mult timp și tot mai rafinat, până când au obținut instrumente care erau și distractive, desigur, dar care, mai presus de toate, funcționau după logica fundamentală a unui joc electronic: secvențe rapide de tip acțiune-reacție, învățare bazată pe repetare, și nu pe instrucțiuni de folosire abstracte, un punctaj afișat în permanență, rezistență fizică minimă și încântarea simțurilor. Nu era doar un reflex nostalgic al unor oameni rămași copii. În felul acela de a pune problema își croia drum ideea că rezolvarea problemelor era un demers care începea întotdeauna de la o simplificare, o sinteză, o clarificare. Exista o precondiție: complexitatea problemei trebuia mai întâi redusă la părți elementare și, sub această formă, trebuia plasată pe suprafața unei table de joc care să fie cât mai confortabilă dacă se poate, dacă nu chiar distractivă. Încă o dată *Space Invaders* ieșea victorios asupra fotbalului mecanic.

2. Probabil că tocmai acesta a fost tipul de problematizare ce a permis, cu o viteză nemaipomenită, cea de-a doua mișcare pe care au făcut-o în anii aceia. Pe hârtie, mișcarea aceea era pur

și simplu prohibitivă: distrugerea paradigmei mentale a secolului XX și afirmarea gândirii răsturnate. Refuzul profunzimii ca sălaș al autenticității și plasarea la suprafață a miezului lumii. Iconițele de pe ecranele de start ale computerelor și smartphone-urilor au început să ne amintească zi de zi că esența gesturilor pe care le făceam putea fi dezgropată din adâncurile iluzorii în care caste de sacerdoți le păstrau și putea fi adusă la suprafață sub forma unor iconițe vesele puse să plutească în bătaia soarelui. Dacă învățai ideea aceasta de la instrumentele pe care le foloseai de zeci de ori pe zi, sfârșeai prin a o adopta drept posibilă strategie de viață. Poate că nu era singura, dar cu siguranță era una dintre cele mai bune aflate în circulație. Era ceva uimitor și făcea să apună veacuri de geografie a experienței, reconstruind din temelii arta de a trăi și transformând suprafața în laboratorul ideal.

3. Trebuie adăugat că, probabil, nimic din toate astea nu s-ar fi întâmplat dacă oamenii aceia n-ar fi continuat să creadă orbește în eficacitatea posturii om-tastatură-ecran. Au perfecționat-o în smartphone, tablete, e-book-uri, console de jocuri video, căutând mereu un rezultat care să aibă o idee vizionară: să reducă la maximum distanța dintre cele trei elemente, să încerce să le contopească într-un singur gest. Căutau un fel de postură zero, netezimea absolută a modelului pe care și-l imaginaseră. Cu smartphone-urile chiar au ajuns la rezultate remarcabile, în care se materializa un fel de utopie prezentă de fapt încă de la începuturile insurecției digitale: transformarea treptată a computerelor în produse organice, nu în obiecte artificiale, ci în extensii ale omenescului, nu în mașini, ci în gesturi. În cartea lui Stewart Brand, atât de îndrăgită de Jobs, chiar așa erau prezentate: coordonau cultivarea roșiilor sau asistau nașterile naturale la domiciliu. Ideea, deși nebunească, exista. Iar după câțiva ani o regăsim în instrumente precum iPhone-ul care, prin tehnologia touchscreen, reușeau să reducă postura om-tastatură-ecran la un fel de postură zero de la care derivă

toate celelalte. Odată ce s-a obținut sinteza aceea extremă, simplificarea aceea aproape mistică, să alternezi între lumea reală și lumea paralelă devenea ceva cu adevărat organic și firesc, iar sistemul realității cu două forțe motrice devenea de fapt un scenariu în care nu mai exista zgomot de fond, un peisaj aproape natural, o tablă de joc care părea să se fi aflat acolo dintotdeauna. Obținerea acestui rezultat a fost cea de-a treia manevră a lor.

Nu trebuie să ne mire faptul că, în fața unei asemenea lucidități strategice, bătrâna cultură a secolului XX s-a trezit în sfârșit din amorțeală și a intuit că se întâmpla ceva important. A existat o reacție, pe care am numit-o primul război de rezistență adevărat împotriva insurecției digitale. Vorbim despre anii de la cumpăna dintre milenii. În general, membrii rezistenței nu vedeau procesul în ansamblu, ci doar efectele finale. Vedeau urmele inamicului, dar pe acesta nu-l zăreau niciodată, ceea ce a făcut ca lupta lor să fie mult mai complicată, la limita imposibilului. Dar adevăratul motiv pentru care au fost în cele din urmă înfrânți este, probabil, altul, anume faptul că arma lor cea mai bună – adică denunțarea dispariției sufletului lumii și a pustiirii sensului, a experienței autentice, a intensității – s-a dovedit ineficientă. Deși, teoretic, amestecul acela de superficialitate, respingere a maeștrilor, cult al scurtăturilor, venerare a jocurilor pe calculator și scepticism față de orice teorie prevestea o apocalipsă intelectuală și poate chiar morală, a fost destul de evident că insurecția digitală era cumva în stare – cu toate că nu prea ne dăm seama cum – să genereze experiență, intensitate, sens, fior. Făcea toate astea într-o manieră proprie, care pornea de la capacitatea de a aduce la suprafață esențele lumii. Astfel, se ivea posibilitatea de a prelucra acele esențe, de a le conecta sau numai de a le pune în mișcare, iar așa se recrea fiorul lumii, chiar dacă acesta putea fi perceput numai de oameni cu aptitudini noi, inedite și poate chiar neînțelese încă. Așa se năștea perspectiva unei post-experiențe care avea să decreteze fără drept de apel decăderea modelului secolului XX,

singurul care, până în acel moment, era în stare să promită, în ciuda prețului foarte ridicat, accesul la sensul lucrurilor.

Prin urmare, acum putem desena pe mapamondul nostru o zonă încă incertă, nedefinită, dar reală, care nu exista înainte și pe care o putem numi post-experiență. Se potrivește bine cu celelalte continente pe care tocmai le-am descoperit: predominanța trăsăturii genetice provenite de la mitul fondator al jocului electronic, răsturnarea piramidei din secolul XX, reinventarea superficialității, gândirea răsturnată, rezultatul final al posturii zero, care se află la originea tuturor mișcărilor. Vedeți cum, laolaltă, formează un contur geografic coerent, trainic, ba chiar echilibrat? Dacă îl suprapunem peste primul mapamond pe care l-am trasat, unde erau consemnate primele teritorii formate – cultura mișcării, percepția nemijlocită asupra realității, deschiderea către lumea paralelă, descoperirea a ceea ce avea să devină postura zero –, ni se ivește în fața ochilor o lume în toată puterea cuvântului. Poate că mai trebuie lucrat la detalii, poate că măsurătorile sunt încă aproximative, dar e o lume coerentă, rod al unei geneze care poate fi reconstruită, închegată într-o formă recognoscibilă.

Odinioară, când profilul teritoriilor abia descoperite îi era transmis cartografului cu o asemenea claritate, ordine, ba chiar frumusețe, se considera că teritoriilor acelora li se cuvine un nume, ca și cum s-ar fi atestat apariția lor din necunoscut și intrarea în sfera cunoașterii noastre aproximative. Atribuirea numelui era un gest splendid.

The Game.

Știm acum că, tocmai în anii colonizării, cei mai mulți dintre oameni au migrat și s-au stabilit în Lumea Nouă. Nici măcar nu aveau la dispoziție hărți cu ajutorul cărora să se orienteze; se duceau acolo, și cu asta basta. De obicei, erau ghidați de instrumente care le indicau drumul. Insurecția nomadă de la începuturi se sedimenta, căutând terenul cel mai prielnic pe care să-și pună în aplicare tehnica de construcție cu totul aparte. De obicei, marile edificii ale civilizației anterioare nu erau rase de pe fața pământului, ci erau lăsate să funcționeze în legea lor surdă și ineluctabilă.

Arareori erau corectate. De cele mai multe ori erau ocolite, construind în jurul lor noi cartiere. Așa s-au ridicat turnuri și fortărețe, așa s-au dezvoltat primele sisteme de guvernare și de apărare. A apărut un set de reguli, cineva a fost chemat să le aplice. S-au remarcat figuri de lideri și s-au ivit jucători care păreau mai bine înzestrați. Cu timpul, a apărut și prima generație de nativi digitali, oameni care nu ajunseseră acolo prin migrație, ci se născuseră acolo. Primii copii din The Game. În acțiunile lor, The Game se desprinde încetul cu încetul de rădăcinile sale revoluționare, înlătură spectrul secolului XX și devine un joc de perspicacitate, cu rațiuni intrinsece, care nu se limitează la opoziția față de un inamic. Nu mai este o mișcare împotriva cuiva, ci o mișcare spre ceva. Astfel, pierde din idealismul inițial, dar câștigă eficiență, încredere și trăinicie. Începe să se rostogolească surprinzător de bine și, în momentul acela, tinde să uite adevărul evident, anume că nu tuturor li se potrivea stilul acela de viață. Erau prea vizionari sau prea puțin vizionari ca să-și dea seama că post-experiența era, în esență, dificilă, destabilizantă și obositoare. O nemulțumire răspândită și înrădăcinată pe care nimeni nu o prevăzuse va cere socoteală neîntârziat. De-abia ce se întemeiase, și The Game semăna deja nemulțumire.

Chestiunea este fascinantă pentru că de-acum ne aflăm în pragul epocii noastre. Ia te uită! Parcă mai ieri ne străduiam să înțelegem care e diferența între Web și internet. Sau ce însemna *cu adevărat* digital. Și acum iată-ne aici, având în fața noastră ultimele ruine pe care să le cercetăm: sunt spectaculoase și le cunoaștem prea bine. Sunt locuințele noastre.

2008–2016: De la aplicații la AlphaGo

The Game

Lumea în care trăim

2008

• În septembrie Lehmann Brothers dă faliment. Aveam să aflăm mai apoi că acela era începutul unei crize economice foarte grave, care avea să dureze ani de zile. Dar și de data aceasta cei mai mari jucători din The Game n-au părut prea afectați. Și-au încetinit creșterea, apoi au repornit. Par să stăpânească o inerție pe care nici o scădere a consumului nu o poate opri cu adevărat. Așa ia naștere aura lor legendară de invincibilitate. Mulți oameni îi vor considera periculoși, se vor teme de atotputernicia lor și le vor dori ruina.

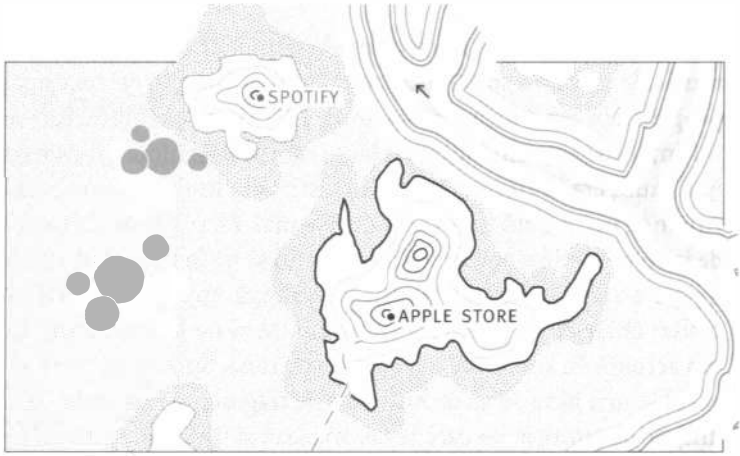
• În lista monotonă a firmelor californiene se infiltrează în mod incredibil un startup suedez care inventează Spotify, o platformă de streaming care va deveni modelul multor altora. Fondatorul se numește Daniel Ek, avea pe atunci 25 de ani și începuse să câștige bani pe Web de la treisprezece ani [vă jur!]. Când a conceput Spotify, situația era următoarea: dacă erai isteț, puteai să faci rost pe gratis de orice fel de muzică în lumea paralelă a rețelei. Se numea piraterie, era ilegală, dar vă dați seama că nu era tocmai simplu să vânezi pirați în lumea paralelă. Între timp, muzicienii și casele de discuri vedeau cum profiturile li se prăbușeau. Ek s-a gândit că exista o singură soluție: să facă exact ceea ce făceau pirații, dar mult mai bine decât ei, la prețuri modice. A înțeles că, dacă va reuși să ofere acces la toată muzica din lume în schimbul a câțiva

euro pe lună, oamenii vor renunța la chinul de a descărca fișiere muzicale pe care apoi să încerce să le organizeze în calculatorul propriu. Nu era o idee tocmai nouă; iTunes, de exemplu, fusese înființat cu șapte ani înainte și făcea cam același lucru. Însă costa mai mult, era mult mai puțin distractiv, era limitat la universul Apple și, în fine, era îngrozitor de mașinal. Ek se gândea la un fel de joc electronic elementar, în care totul să fie foarte rapid, *cool* și magic. I-a ieșit, și astfel a izbutit să înfrângă Apple într-un joc inventat chiar de ei. În 2011 a ajuns în SUA și nu s-a mai oprit. La ora actuală, în schimbul a 9,99 euro pe lună, Spotify îți oferă accesul la mai bine de 30 de milioane de fragmente muzicale. Tendințele de consum pe care le favorizează și tipul de business pe care l-a impus întruchipează un model pe care-l putem regăsi în multe vertebre din The Game (semănă bine cu Netflix, de pildă). Firește, pot prilejui tot felul de critici, însă acum căutăm să pricepem ce anume reprezintă aceste două produse ale Jocului ajuns la maturitate. Sunt deducții uluitoare realizate pornind de la premisele logice și tehnologice stabilite în deceniul de dinainte. Altfel spus, nu inventau nimic cu adevărat nou, ci definitivau în mod genial o lucrare lăsată neterminată.

• Pe 10 iulie apare pe dispozitivele Apple un magazin online inexistent înainte; vinde lucruri care primesc numele de *Aplicații*, cunoscute astăzi în toată lumea. Aveau cinci sute de astfel de aplicații pe rafturi; arareori costau mai mult de 10 dolari, iar una din patru era chiar gratuită. Puteau fi descărcate prin orice conexiune la internet și le aveai pe dispozitiv. Un joculeț. Acum încercați să ghiciți de cât timp am avut nevoie noi, locuitorii planetei, ca să descărcăm zece milioane de aplicații.

De patru zile!

Apple a emis cu plăcere un comunicat de presă în care declara practic că era un succes cu totul neașteptat. Habar nu aveau nici ei ce declanșaseră. Astăzi, noi, locuitorii planetei Terra, descărcăm 197 de miliarde de aplicații pe an. Sau cel puțin așa s-a întâmplat în 2017. Poate că în 2018 vom bate propriul nostru record. Apple



Store există încă și are mai bine de două milioane de aplicații. Dacă sunteți impresionați de aceste numere, să știți că nu este nici măcar magazinul cu cele mai multe produse. Google Play, de pildă, are în portofoliu trei milioane de aplicații.

Acum nu ne mai rămâne decât să înțelegem ce anume este *cu adevărat* o aplicație.

Nu e foarte simplu dacă sunteți muritori de rând.

Dar să ne înțelegem: când s-a lansat Apple Store, aplicațiile existau deja de ani buni. Sistemul prin care se trimiteau mailurile era, în esență, o aplicație. Și sistemul de scriere Word era tot o aplicație. Însă se numeau programe (sau software, o denumire oarecum înșelătoare); erau secvențe lungi de comenzi care făceau ca un computer să ajungă la un anumit rezultat, de exemplu să trimită un mail sau să ne permită să scriem. Există trei motive pentru care, de la un moment dat, nu le-am mai numit programe, alegând un cuvânt mult mai șic: în primul rând, prescurtarea englezească *App* era mult mai ușor de pronunțat, în al doilea rând, am început să inventăm programe mult mai șic decât Word, incontestabil produse de The Game, adică mii de jocuri, firește, dar și programe care îți aminteau că trebuie să te duci la baie, îți spuneau ce muzică se difuza la boxele din supermarket sau îți modificau pozele făcându-le să semene cu tablourile lui Van Gogh.

Cel de-al treilea motiv, unul hotărâtor, este că au început să apară programe care nu erau făcute pentru computer, ci special gândite pentru smartphone, instrumente ușoare pe care le puteai lua cu tine. Acopereau o serie de nevoi și dorințe care te însoțeau și nu sufereau amânare cât să te întorci acasă, în fața computerului. Sau pur și simplu nu meritau efortul de a porni computerul: erau acolo, luai celularul în mână, apăsai pe o iconiță, și gata! Vă dați seama că denumirea *App* era perfectă, ca explozia unei bombe sau ca un tic-tac.

De când programele s-au transformat în aplicații, am început să le îndrăgim, să le folosim, să avem încredere în ele și să ne jucăm cu ele. Au devenit animale domestice, ca să zicem așa. Înainte erau niște căpcăuni. Acest fapt a avut o consecință care trebuie menționată neapărat: prin aplicații am deschis o multitudine de portițe către lumea paralelă. Ceea ce era cândva apanajul exclusiv al Web-ului (adică accesarea lumii paralele) a devenit posibil pentru milioane de aplicații care nu au întotdeauna de-a face cu Web-ul. Adesea nu au o adresă Web și nu sunt accesate din Web. Sunt, dacă vrem, niște localuri închise, în care intrăm ca să luăm ceva ce ne trebuie, iar apoi ieșim de acolo. Dar sunt niște localuri închise aflate în lumea paralelă, iar numărul amețitor de aplicații în circulație ne arată ceva foarte simplu: traficul spre și dinspre lumea paralelă a devenit imens și foarte rapid, până-ntr-atât încât a păstra o linie de demarcație între lumea reală și lumea paralelă este adesea imposibil și aproape mereu inutil.

Am ajuns într-un nod important: dacă nu mai reușim să deslușim linia aceea, atunci suntem în The Game.

• Se înființează Airbnb, un startup întru totul coerent cu de-acum străvechea decizie de a scurtcircuita toate medierile posibile și de a percepe realitatea nemijlocit. Ai o casă în care nu locuiești pentru o perioadă? Păi atunci transfer-o în lumea paralelă și închiriaz-o! Mulți au început să facă așa, iar procesul a devenit mult mai simplu când trei tineri americani au reușit să construiască un site special ca să-i pună în legătură pe cei care căutau o locuință cu aceia care voiau să închirieze.

Menționez că denumirea își are originile în următoarea întâmplare amuzantă: cei trei tineri, care locuiau la San Francisco într-o casă frumușică, dar nu prea aveau bani în buzunar, și-au luat trei saltele gonflabile (în engleză *air bed*), le-au pus în sufragerie și le-au închiriat, numindu-le *Airbedandbreakfast*.

Era o denumire cam lungă, așa că au transformat-o în *Airbnb*.

• Pe 4 noiembrie Barack Obama a câștigat alegerile prezidențiale din SUA. Era primul președinte afroamerican din istoria acestei țări. Însă în enumerarea noastră apare dintr-un alt motiv: a fost primul care s-a folosit de lumea digitală ca să câștige. Nu s-a mulțumit să o considere unul dintre numeroasele mijloace de comunicare la dispoziție, ci, așa cum s-a mai spus, l-a ales drept „sistem nervos" al campaniei sale.

Inima întregului demers era site-ul său: de numea MYBO [sic!] și, în scurt timp, a construit ceva ce nu era nici partid, nici campanie,

nici organizație: era o comunitate imensă de oameni care împărtășeau un vis, Obama Președinte, și de-acum aveau la dispoziție și instrumente foarte simple ca să intre în contact unii cu alții, să se recunoască, să facă schimb de informații și să dea o mână de ajutor. Pe site existau 20.000 de grupuri; îl alegeai pe acela care îți plăcea mai mult (dansatori de tango, mame singure și așa mai departe) și intrai într-o comunitate mică de oameni ca tine. Dacă voiai să dai o mână de ajutor, site-ul îți punea la dispoziție contactele electorilor care locuiau în zona ta și care erau nehotărâți; puteai să le dai un telefon sau să treci pe la ei, cum doreai. Exista și o parte a site-ului pentru donații, dar nu-ți cereau bani, ci era ceva mult mai distractiv: practic, deveneai un colector de fonduri pentru Campania lui Obama, îți stabileai un obiectiv, de pildă 10.000 de dolari, iar apoi începeai să îți bați la cap prietenii și cunoscuții. Un termometru drăguț îți indica la ce nivel ai ajuns. După cum v-am spus, erau anii în care, dacă nu făceai lucruri care să semene cu un joc pe calculator, nu aveai sorți de izbândă [perioada aceasta continuă și în prezent].

Mulți au stat la baza gândirii și realizării acestui proiect, dar acum se cuvine să amintim un personaj anume, cel care a fost creierul întregii operațiuni; se numește Chris Hughes, avea 24 de ani pe atunci și era unul dintre cei patru fondatori ai Facebook, intelectualul grupului. Nu-i plăcea în Silicon Valley, prefera Coasta de Est, avea o diplomă în istoria literaturii franceze [!] și a renunțat la Facebook ca să lucreze pentru Obama. De asemenea, centrul operațional al MYBO, mușchii acelei întreprinderi, să spunem, se baza pe o firmă numită Blue State Digital; nici aceasta nu era din Silicon Valley, ci își avea sediile la Washington, D.C., și la Boston. Observația este semnificativă deoarece vă ajută să înțelegeți că nimeni nu dădea doi bani pe politică în Silicon Valley. Era nevoie de oameni care își aveau birourile la câteva străzi de centrul puterii ca să dea credibilitate aplicării tehnologiei digitale la o realitate atât de învechită precum viața politică.

2009

• Ia naștere, oarecum din întâmplare, WhatsApp. Inițial, se dorea o aplicație care să-ți permită să adaugi lângă numele tău din agenda cunoscuților o scurtă frază de genul „Azi mai lăsați-mă în pace" sau „Cred că o să mă duc la piscină". Ceva amuzant. Numai că, pe când o construiau, cei doi inventatori pe nume Jan Koum și Brian Acton au constatat că au la dispoziție un sistem foarte simplu și eficient de transmitere a mesajelor. Jan Koum se născuse la Kiev și emigrase în Silicon Valley la șaisprezece ani, sărac lipit. Trebuie să remarcăm nu neapărat evoluția sa tipic americană (acum este, desigur, miliardar), cât mai ales faptul că atât el, cât și Brian Acton erau angajați ai Yahoo și că ideea de a construi WhatsApp i-a venit lui Jan în ziua în care și-a cumpărat un iPhone pe care a găsit Apple Store, descoperind astfel piața aplicațiilor. Carevasăzică erau a doua generație de inventatori, așa cum sunt aproape toți inventatorii acelor ani, adică oameni care lucrau într-un sistem dezvoltându-l, nu oameni care inventau sisteme. The Game începea să facă pui și să se multiplice de unul singur.

În 2014, Facebook a cumpărat WhatsApp în schimbul a 19 miliarde de dolari.

La ora actuală, WhatsApp e folosită frecvent de un miliard de locuitori ai planetei.

La cererea fondatorilor, nu conține și nu va conține niciodată mesaje publicitare.

Din 2016, aplicația este complet gratuită.

Și-atunci cum naiba se descurcă?

Dacă vreți să primiți un răspuns simplu și reconfortant, iată-l: vând datele utilizatorilor.

De fapt, lucrul acesta nu este demonstrat, este contrar principiilor celor doi fondatori și nu este stipulat în Termenii și condițiile pe care îi acceptați când descărcați aplicația. Poate exista o marjă de îndoială în ceea ce privește folosirea fotografiilor, dar WhatsApp nu citește și nu comercializează mesajele scrise.

Și atunci cu ce naiba plătesc serverele cu ajutorul cărora asigură funcționarea întregii șandramale? vă veți întreba dumneavoastră.

Din câte am priceput eu, răspunsul cel mai plauzibil este următorul: dacă reușești să obții zi de zi încrederea unui miliard de oameni, vei găsi întotdeauna unii dispuși să îți împrumute bani și, mai devreme sau mai târziu, vei găsi și o cale să scoți profit din asta.

• Se înființează Uber, spre marea bucurie a taximetriștilor din lumea întreagă. Apare la scurt timp după Airbnb și în același loc, la San Francisco. E evident că prin părțile locului plutea în aer ideea că, dacă ai ceva ce nu folosești, ei bine, îi poți da bunul respectiv altcuiva și poți face rost de niște bănuți. Ai o mașină și vreo câteva ore la dispoziție? Transformă-te în taximetrist fără să fii unul cu adevărat, fentându-i pe adevărații taximetriști. Dezvoltați puțin conceptul și dați peste *sharing economy*, una dintre tendințele epocii The Game. Ia naștere din instinctul de a sări peste medieri, dar adaugă o nuanță importantă: dispersarea proprietății, care începe prin închirierea unei camere pe care nu o folosești și continuă prin *cohousing*, *carsharing* sau *crowdfunding*. Ideea le-ar fi plăcut cu siguranță înaintașilor rebeli și hipioților insurecției digitale. De obicei, nu le prea place castelor care controlează anumite fluxuri de consum; dacă oamenii se organizează și împărtășesc din bunurile lor fără să recurgă la experți, mediatori, sacerdoți și posesori de licențe, e sigur că unii vor sfârși prin a pierde mult. Așa că încăierarea legală (și adesea chiar fizică) dintre Uber și taximetriști e un bun exemplu de confruntare care se manifestă aproape pretutindeni în anii aceia. Nu e cazul să susțin eu aici una din părți, dar e bine să înțelegem că nimic din toate acestea nu s-ar fi întâmplat dacă nu ar fi existat platformele digitale special concepute pentru a facilita și reglementa schimbul direct de bunuri între oameni cât se poate de normali. Și astfel s-a declanșat încăierarea. A, mai e ceva! Cei doi inventatori ai Uber erau deja foarte bogați când au înființat acest serviciu. Amândoi câștigaseră din vânzarea de startup-uri digitale care s-au bucurat

de succes. Unul era un motor de căutare aparte (StumbleUpon), celălalt era o platformă de *file-sharing* (Red Swoosh). Vreau să spun cu asta că erau deja la cea de-a doua plimbare în carusel, cea în care începi să intuiești că, din creație vizionară a unor outsider-i, insurecția digitală se transforma în nevroză pentru o elită restrânsă, abia apărută.

• În Italia se înființează, pe 4 octombrie, MoVimento 5 Stelle*. Este prima oară când insurecția digitală dă naștere în mod direct unei formațiuni politice care își propune să atace forul puterii. Așa cum am văzut în repetate rânduri, nu era un gest tipic pentru insurecția digitală: strategia sa de invadare prevedea ocolirea frecventă a instituțiilor secolului XX (politica, școala, Biserica etc.) și săparea de tuneluri de jur împrejurul lor prin inventarea continuă de noi instrumente. Chiar și în cazul lui Obama, universul digital s-a limitat să-i pună la dispoziție instrumente, permițând ca sistemul de valori și de principii al candidatului la președinție să rămână liniștit în tradiția secolului XX impusă de Partidul Democrat. Dar MoVimento 5 Stelle e cu totul altceva: puși în fața unei clase politice tot mai vlăguite, corupte și grotești, o parte din cei care locuiau în The Game și-au pierdut răbdarea și au demarat în trombă, spunând ceva cât se poate de simplu: „Lăsați-ne pe noi să intervenim".

ADN-ul de tip digital este foarte pregnant încă de la început. Doi sunt fondatorii M5S: pe de o parte Beppe Grillo, un actor de comedie foarte cunoscut care de patru ani avea un blog de mare succes (clasamente de încredere din anii aceia îl plasează între primele zece site-uri cu cea mai mare influență din lume). Celălalt este Gianroberto Casaleggio, un programator al companiei Olivetti ajuns mai apoi un apreciat consultant pentru firmele care încercau

* Denumirea italiană se traduce prin *Mișcarea 5 Stele*. Este o formațiune politică populistă fără o doctrină bine definită, care s-a remarcat prin poziția constant antagonistă față de forțele politice tradiționale. M5S, prescurtarea folosită în Italia, este prezentă în Parlamentul Italiei și, din 2018, face parte din coaliția de guvernare.

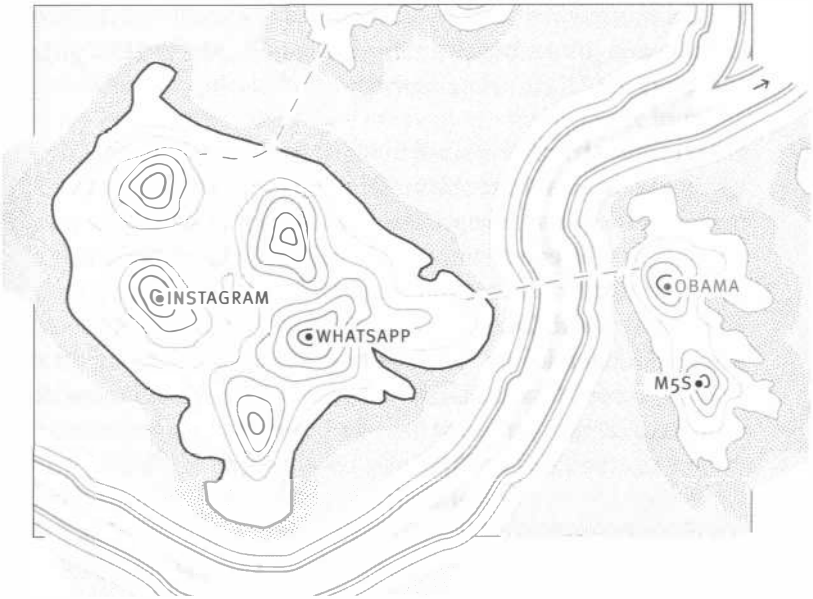
să-și facă un renume pe internet fără să priceapă prea bine cu ce se mănâncă (*firmele* nu prea pricepeau; el, în schimb, știa foarte bine despre ce e vorba). Grillo se pricepea de minune să trezească energia latentă care lâncezea între pliurile unei țări blazate, amorțite din cauza unor politicieni insipizi și bănuitoare față de marile puteri economice. Casaleggio știa să creeze instrumentele necesare pentru a canaliza energia aceea în direcție politică. Încă din 2007 s-au prezentat la alegerile locale cu liste de candidați susținuți de comunitatea formată în jurul blogului lui Grillo. În același an, o manifestație cu un titlu sofisticat, *Vaffanculo-Day* [*Ziua I a mai du-te dracului*], umpluse multe piețe din Italia, iar din ziua aceea comunitatea căpătase atâta vizibilitate, încât primise un nume: *grillini*. Doi ani mai târziu, ia naștere Mișcarea propriu-zisă. Cele cinci stele nu trimit la vreun hotel de lux, ci stabilesc cinci priorități: apă, mediu, conexiuni, dezvoltare, transporturi. Cam aceștia erau caii de bătaie ai lui Grillo. Dacă despachetați cele cinci priorități, găsiți idei precum venitul acordat numai cetățenilor italieni, creșterea negativă sustenabilă, accesul la internet ca drept fundamental, protecția mediului cu orice preț, opțiunea pentru un stil de viață fără impact asupra mediului. Casaleggio a adăugat și el ideea de democrație digitală, un tip de democrație directă coerentă cu anumite axiome ale insurecției digitale care să sară peste orice mediere și să le permită oamenilor să intervină direct în deciziile politice prin intermediul dispozitivelor digitale. Pare o utopie, dar, dacă stați să vă gândiți bine, era un *upgrade* destul de logic, numai că mai ambițios, a ceea ce se întâmpla în realitate. Într-o lume în care există Uber și Airbnb, în care la enciclopedia cea mai folosită poate contribui oricine, în care poți răspunde la un mesaj scris de Papă pe Twitter și în care citești știrile pe Facebook, de ce să nu voteze oamenii printr-un click și, eventual, de ce să nu facă politică deși nu aparțin vreunei elite? Acestea fiind spuse, The Game nu e alcătuit din idei, ci din instrumente, iar a imagina o democrație digitală nu înseamnă nimic dacă nu creezi apoi o platformă care s-o facă posibilă. Casaleggio a creat-o. Se numește *Rousseau*. Ca să spun drept, n-are o reputație prea bună.

Autoritatea pentru Protecția Intimității Persoanelor a declarat-o „complet lipsită de măsurile de siguranță informatică tipice pentru un adevărat sistem de vot electronic". Unora nu li se pare în ordine că este în proprietatea celui care a creat-o (în 2017, după decesul lui Gianroberto Casaleggio, platforma a fost moștenită de fiul acestuia). Într-adevăr, într-o lume în care Web-ul le-a fost dăruit tuturor, e ciudat că există oameni care țin cu dinții de un instrument care să facă funcțională democrația directă. Oricum, *Rousseau* există, lucrează și chiar reglementează democrația directă din cadrul M5S. Din câte știu eu, este un caz unic în lume.

Consemnez aici că M5S s-a prezentat pentru prima oară la alegeri în 2010. Era vorba de alegeri locale, iar scorurile electorale au variat între 1 și 7%. După opt ani, la alegerile generale din 2018, a devenit primul partid italian care, deși nu era chiar un partid, a obținut 32% din voturi. În timp ce scriu rândurile acestea, se străduiește să găsească o soluție prin care să guverneze Italia. Trebuie să găsească aliați, pentru că 32% din voturi nu sunt suficiente ca să guvernezi de unul singur. Numai că, dacă îți propui să răstorni sistemul și să le oferi tuturor italienilor accesul la putere, partidele tradiționale nu se prea dau în vânt să se alieze cu tine. Așa că se dau lupte grele. E cam ca și cum ar încerca să conecteze o tabletă la un tractor prin intermediul unui USB. Vă dați seama că e nevoie de răbdare. E greu de spus care va fi rezultatul. Dacă se va decide ceva înainte să termin de scris cartea, promit să vă dau de știre, în caz că vă preocupă problema și vreți să aflați cum naiba am scos-o la capăt.

2010

• Se înființează Instagram, o rețea de socializare mult mai șmecheră decât Facebook. După doi ani, va fi cumpărată de Facebook. Inventatorul, Kevin Systrom, e absolvent de Stanford, lucrase pentru Google și inventase o aplicație pentru iPhone care s-a dovedit mai curând păguboasă (Burbn). Avea portretul robot ideal al inventatorului la a doua generație. Firește, era bărbat, alb, american și inginer.

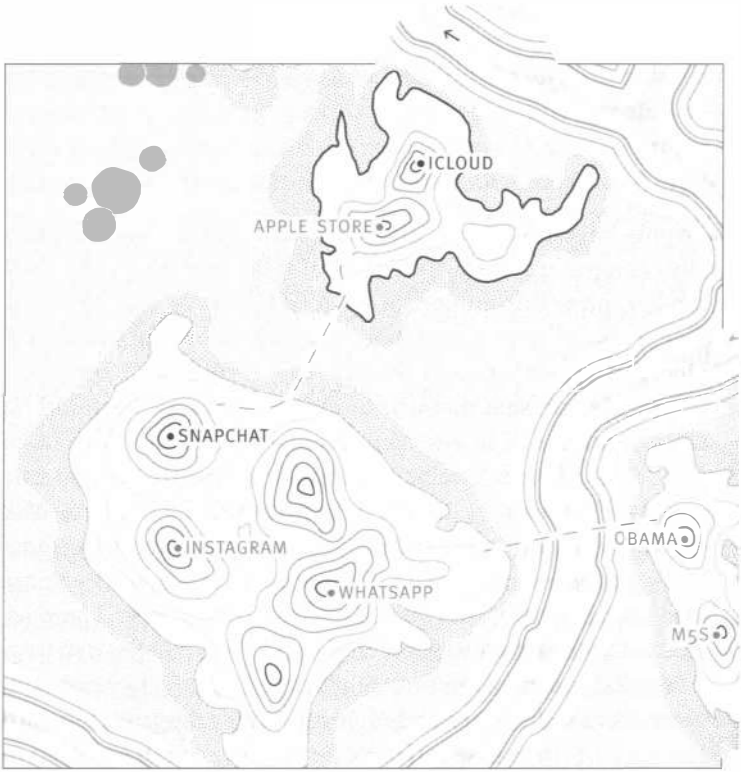


2011

• Apple lansează iCloud, un sistem prin care poți păstra conținutul computerului sau al iPhone-ului tău într-un alt loc. Ca și cum le-ai pune într-un norișor. Când ai nevoie de ceva, te duci și iei de acolo, iar când ai terminat ce aveai de făcut, pui conținutul la loc. Dincolo de aspectele tehnice (nu e frumos să vă spun asta, dar fișierele, adresele, mesajele de dragoste și pozele în chiloți nu stau într-un nor, ci în alte computere, stocate cu milioanele în niște locuri absurde), valoarea simbolică a acestui sistem este remarcabilă: voiam să dematerializăm realitatea și, ajunși aici, putem spune că am reușit. Bună parte din viața noastră a ajuns să fie aproape imponderabilă, să nu se afle nicăieri, să ne urmeze fără să ocupe spațiu sau timp. Remarcabil! În termeni practici, avantajul este că, dacă îți scapi telefonul în WC, n-ai decât să tragi apa după el pentru că oricum agenda e în siguranță. Dezavantajul e senzația că lași tot ceea ce deții în grija cuiva despre care nu știi mare lucru. Știți cum se întâmplă pe plajă când vreți să intrați în

apă, dar aveți rețineri să lăsați geanta pe plajă cu tot ce e înăuntru, iar cineva de sub umbrela de alături vă spune: „Mergeți fără grijă, v-o păzesc eu"? Ei, cam așa cumva.

• Trei studenți de la Stanford inventează Snapchat. În sine, este o aplicație de mesagerie obișnuită, elementară, simplă și directă, ceva ce pare o joacă de copii. Dar va introduce la scurt timp o variabilă grozavă: textele, fotografiile și filmulețele transmise prin Snapchat dispar în neant după 24 de ore. Irezistibil! Întrucât în The Game e foarte dificil să te ascunzi, să dispari, să te răzgândești, să regreți, să ștergi și așa mai departe, Snapchat se bucură imediat de mare succes. La ora actuală se apropie de 200 de milioane de utilizatori zilnic.



• 2011 este și anul în care se înregistrează o depășire ciudată și crucială în felul ei. Habar n-am cum de știm asta, dar este anul în care folosirea aplicațiilor a depășit folosirea Web-ului. Mai exact, începând cu 2011, ori de câte ori avem un smartphone în mână, apăsăm mai des pe iconița unei aplicații decât pe aceea a browser-ului prin care accesăm Web-ul. Profesorului Berners-Lee n-are cum să-i fi picat bine, nu neapărat din cauza depășirii în sine, cât mai ales pentru că el visa la o lume paralelă care să se prezinte ca un spațiu deschis, care să nu fie proprietatea nimănui, în care oamenii să-și împărtășească tot ce aveau. Aplicațiile nu sunt chiar același lucru: sunt proprietatea cuiva și nu sunt spații deschise, ci hangare, eventual imense, dar închise, în care intri ca să beneficiezi de un anumit serviciu și apoi te întorci în vizuina proprie. Înțelegeți diferența. Dacă vreți, este unul dintre numeroasele simptome ale degenerării într-o veselie a Jocului, o distanțare lentă de idealistele sale elanuri originare. Dar țin să-l previn pe cititor că această observație prezintă mari riscuri: șansele sunt mari să reflecte o analiză moralistă, paseistă și tipică pentru secolul XX.

2012

• După muzică, fotografii și înregistrări video, este rândul televiziunii să devină, în mod oficial, digitală. S-a terminat cu sistemele analogice. În Italia, acestea sunt înlocuite în 2012. La ora actuală, singura țară din lume unde nu există semnal digital este Coreea de Nord.

• Se înființează Tinder, reușind să elibereze pentru totdeauna o dorință penibilă pe care o resimțeam aproape toți: după ce ne întoarcem acasă enervați la culme, să putem alege dintr-un catalog un partener cu care să ieșim la cină [sau, eventual, să ajungem în pat]. Firește, nu era prima oară când cineva încerca să construiască un site de întâlniri amoroase, dar Tinder e genial deoarece a priceput că a alege din catalog stând pe canapea și cu televizorul pornit era mai plăcut pentru marea majoritate a oamenilor decât să iasă la cină [era cam scump și oricum trebuia să ai haine curate]

sau să se acupleze cu adevărat [nu mai amintesc aici nenumăratele neajunsuri]. Prin urmare, au avut mare grijă să facă din catalogul acela un soi de joc pe calculator, cu tentă erotică, foarte ușor de jucat. Era practic un fel de *Solitaire* cu cărți de joc. Faptul că nu era exclus ca, după vreo două ore, să te trezești că te giugiulești cu dama de pică a contribuit la succesul aplicației.

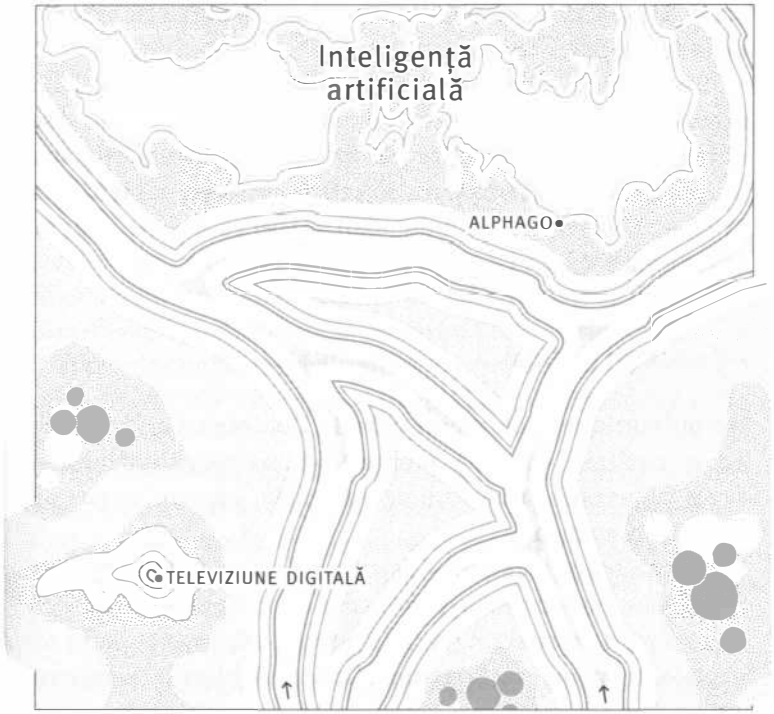
2016

• Între 9 și 15 martie, un software al Google (da, tot al lor...) se confruntă într-o partidă de Go cu numărul unu mondial, Lee Sedol, un sud-coreean în vârstă de 32 de ani. Premiul era de un milion de dolari. Partida a fost transmisă în direct pe YouTube. S-a jucat cel mai bun din cinci. AlphaGo a câștigat cu 4 la 1.

O mașină câștigase împotriva celui mai bun om.

Știu că vă gândiți cu toții la felul cum Deep Blue l-a bătut la șah pe Kasparov (se întâmpla în 1996, iar *soft*-ul fusese dezvoltat de IBM). Dar vă rog să sesizați diferența: aici vorbim despre Go, un joc infinit mai complicat decât șahul. Ca să înțelegeți despre ce e vorba, când faceți prima mutare într-o partidă de șah aveți de ales între douăzeci de posibilități. Dacă jucați Go, posibilitățile sunt 361. Admițând că scăpați cu viață și ajungeți la cea de-a doua mutare, la șah aveți de ales între 400 de posibilități. La Go, numărul de mutări între care trebuie să alegeți e nițel mai mare: 130.000! Succes!

Spun asta ca să înțelegeți că a crea o mașină care să poată gestiona ceva atât de complicat presupune multă muncă. AlphaGo s-a antrenat memorând 30 de milioane de partide jucate până atunci de oameni (pricepuți). Și vă rog să mă credeți că până în acel punct era doar o chestiune de etalare a forței musculare, de capacitate de calcul, nimic deosebit de fascinant. Partea interesantă a început când programatorii s-au apucat să lucreze cu rețele neurale profunde (nu vă bateți capul să pricepeți ce sunt acelea), obținând un rezultat cu adevărat fabulos: AlphaGo învață de la oameni, dar apoi face de capul lui, inventează mutări pe



care oamenii nu le-au făcut niciodată, folosește strategii la care nici un om nu s-a gândit vreodată. De aceea câștigă.

Ceea ce reprezenta, dezvolta și aducea în atenția publicului AlphaGo poartă un nume: INTELIGENȚĂ ARTIFICIALĂ. Nici nu mă străduiesc să vă explic ce înseamnă exact, mă voi mai gândi la asta peste zece ani, când voi scrie cel de-al treilea episod din seria *Barbarii*. Dar am nevoie de această denumire aici pentru că marchează fără doar și poate un punct de cotitură, o nouă etapă tehnologică, poate chiar un nou orizont mental. Cu aceasta se încheie un capitol din The Game, cel pe care l-am studiat în volumul de față, și începe un altul despre care, sincer vorbind, e greu să facem previziuni. Dacă vă gândiți la roboți care vor face pipi pe capul nostru nu sunteți pe drumul cel bun (acel tip de inteligență artificială

bate încă pasul pe loc). Dar restul e un orizont deschis, care așteaptă să fie descoperit. Vom vedea.

Deocamdată să ne mulțumim cu minunata satisfacție că am desenat o parabolă care pleacă de la un joc cu mici marțieni și se sfârșește cu sud-coreeni. Între cele două jocuri, văd în sfârșit cum se derulează elegant lanțul muntos unde este înscrisă civilizația în care trăiesc. Oare sunt îndreptățit să sper că îl vedeți și dumneavoastră?

Printscreen de final

Ultima porțiune a coloanei vertebrale. Domnește vaga impresie a unei civilizații care și-a construit deja stâlpii de susținere și acum își permite să înșurubeze buloanele. Aveau o lucrare de terminat și au încheiat-o.

Probabil că ne vom aminti de vremurile acestea ca de perioada aplicațiilor. Într-adevăr, transformarea unor căpcăuni misterioși, greoi și foarte costisitori (vechile *software*-uri) în animăluțe domestice sprintene, practic gratuite (aplicațiile) duce la bun sfârșit o sumedenie de demersuri inițiate cu ani în urmă:

- facilitează tranzitul între lumea reală și lumea paralelă anihilând frontiera psihologică prin care cele două regiuni ale experienței erau încă împărțite în epoca precedentă;
- face să intre în regim sistemul realității cu două forțe motrice pe care Web-ul începuse să-l conceapă;
- permite eliminarea multor medieri și, prin urmare, a multor mediatori;
- ne obișnuiește să rezolvăm mereu problemele numai în mod distractiv, dizolvând obstacolele cotidiene într-un val de jocuțe pe calculator;
- generalizează impresia că avem acces la o omenire augmentată;
- înlesnește accesul la post-experiență;

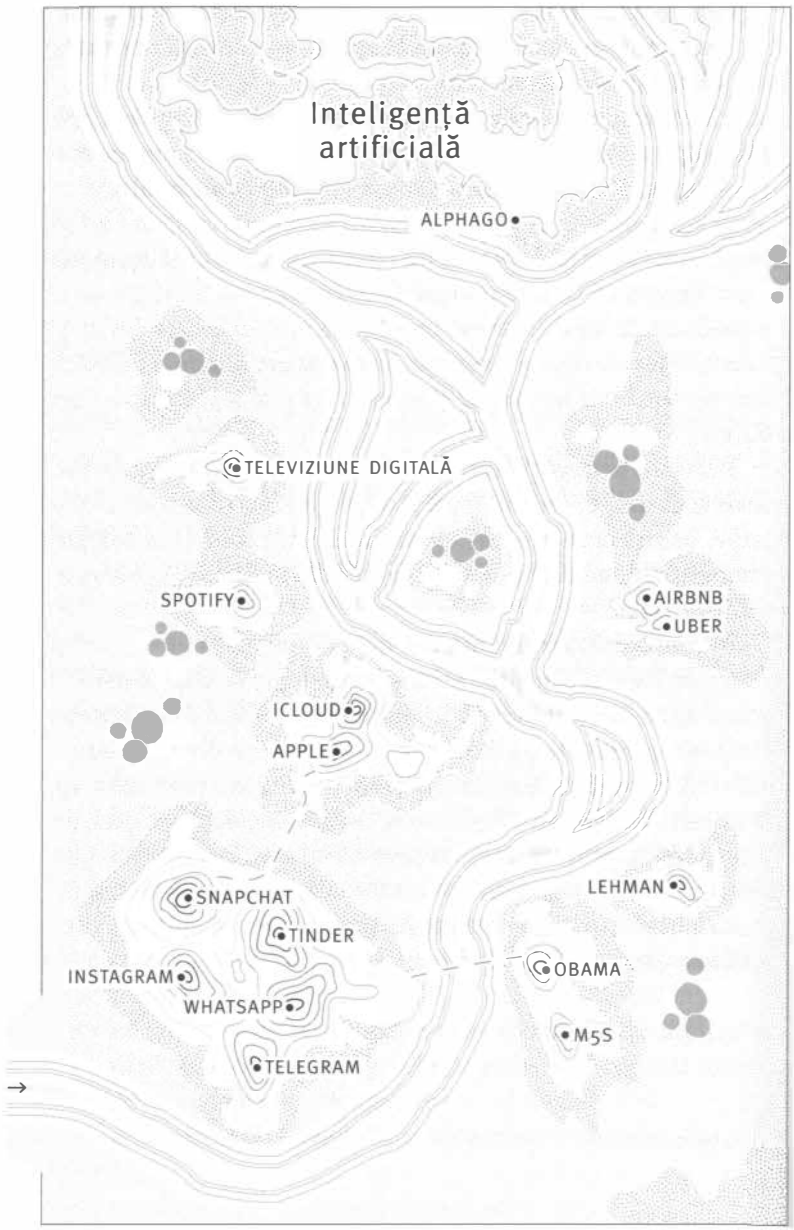
– ne face să tindem către mobilitatea perpetuă, privilegiind smartphone-ul și făcând cât mai imponderabilă postura om-tastatură-ecran;
– în sfârșit, reduce distanța dintre om și mașină până la perceperea dispozitivelor drept produse organice, aproape biologice, prelungiri „naturale" ale corpului și ale minții.

După cum vă puteți da seama, nu-i puțin lucru. E vorba de numeroase impulsuri care se reunesc într-un unic stil de viață, de o sumedenie de intuiții care se încadrează într-un singur desen. E o insurecție care devine civilizație. Vreo patruzeci de ani de revoltă care se varsă într-un singur și imens tărâm al făgăduinței: The Game.

Realizată perfect, patria atât de dorită lasă în urmă pentru totdeauna coșmarul secolului XX și se pregătește, adunându-și puterile, pentru următoarea colonizare electrizantă. Uimitoarele progrese în domeniul inteligenței artificiale indică limpede drumul de urmat.

În fine, o epocă triumfală, am spune.

Totuși, dacă săpăm printre ruine și ștergem praful de pe piesele arheologice, lucrurile ne spun o altă poveste, ceva mai complicată. O eră care părea să tragă linie, cu voioșie, după tot efortul anterior este de fapt brăzdată de mișcări geologice subterane, contradictorii și uneori dăunătoare. Ici și colo se ivesc urme de distrugeri, de lupte și de cutremure. Tabloul devine mai greu de descifrat. Certitudinea că The Game este un sistem desăvârșit se fisurează. Se ridică întrebări stranii, și nu toate au un răspuns, așa cum vom vedea în *Glosele* care urmează.


Inteligență artificială
ALPHAGO
TELEVIZIUNE DIGITALĂ
SPOTIFY
AIRBNB
UBER
ICLOUD
APPLE
SNAPCHAT
TINDER
INSTAGRAM
WHATSAPP
TELEGRAM
LEHMAN
OBAMA
M5S

Glose la epoca The Game

INDIVIDUALISMUL GENERALIZAT

Cu multe pagini în urmă am avut ocazia să discutăm pentru prima oară de *omenirea augmentată*. Studiam primii ani ai insurecției digitale și am folosit expresia aceasta pentru a descrie amețeala pe care Web-ul abia inventat i-o provoca oricărui utilizator: felul acela de a face un pas în lateral, de a călători oriunde, de a avea acces la sertarele altcuiva, noua frontieră a lumii paralele se deschidea larg, permițând accesul tuturor, rapiditatea, libertatea.

Erau începuturile anilor '90. Acum ne vine să zâmbim când ne gândim la vremurile acelea. Acum, când știm ce avea să se întâmple în cei douăzeci și cinci de ani care au urmat, ni se pare aproape neverosimil că foloseam expresia *omenire augmentată* pentru atât de puțin lucru. Nici măcar nu puteam trimite mailuri de pe telefon, și o numeam *omenire augmentată*. Și dezbăteam deja dacă nu cumva era ceva nociv pentru sănătatea mintală a societății, a lumii!

Ce inocenți eram!

Dar acum, când ne aflăm în The Game, putem înțelege lucrurile mult mai bine. Ba chiar *trebuie* să le înțelegem mult mai bine.

Știm cu siguranță că tendința aceea generală către dezvoltarea posibilităților fiecărui individ s-a consolidat în epoca The Game într-o rețea enormă de instrumente care au făcut să sporească în toate direcțiile posibilitățile oamenilor. Nici nu cred că e cazul să discutăm despre asta, dar, dacă ții neapărat, alegeți patru gesturi la întâmplare – de pildă călătoriile, jocurile, accesul la informație,

iubirea – și comparați instrumentele care ne ajută astăzi să le îndeplinim cu acelea pe care le aveam la dispoziție acum douăzeci de ani. Ei bine, diferența este imensă, nu încape îndoială. Omenire *cu adevărat* augmentată.

Un alt lucru cât se poate de limpede este că acest *upgrade* spectaculos nu s-a limitat la o elită de privilegiați, ci i-a privit pe toți oamenii. Bun, nu vă plac generalizările. Însă, din moment ce WhatsApp are un miliard de utilizatori, pe Facebook sunt înregistrate mai bine de două miliarde de profiluri de oameni și prin Airbnb se închiriază cinci milioane de case, nu putem vorbi de elite, de privilegii ale bogătașilor, de joculețe pentru șmecherii din Occident; aici e vorba de ceva ce privește un număr impresionant de persoane. Ne-am obișnuit de-acum, dar să știți că a da acces unei mase sociale atât de mari la toate posibilitățile este o întreprindere de proporții colosale. Întrucât este o *redistribuire a posibilităților*, atrage după sine și o redistribuire *a puterii*. Acum treizeci de ani, așa ceva își puteau închipui numai niște hackeri oleacă săriți de pe fix, care se reproduceau în supa primordială a contraculturii din California. Acum știm că nu băteau câmpii. În mod incredibil, ideea lor de a folosi computerele ca să distrugă privilegii vechi de secole și ca să redistribuie puterea în ploaie asupra tuturor oamenilor avea oarece sens. Vă garantez că eu n-aș fi pariat nici măcar un dolar pe chestia asta. Și totuși...

Cel de-al treilea lucru pe care îl știm cu certitudine e că maniera aceasta de a redistribui puterea s-a împletit coerent cu o altă inerție vizibilă încă de la începuturile insurecției digitale: instinctul de a sări peste medieri, de a avea o percepție nemijlocită asupra realității și de a dezamorsa elitele. Aceste două forțe au conlucrat ani de-a rândul; ori de câte ori un individ primea marje de putere, de privilegii, de posibilități, de libertate, le folosea pentru a se descotorosi de prezența deranjantă a unor mediatori inutili. Înmulțiți această dinamică cu miliardele de indivizi și începeți să înțelegeți despre ce e vorba: e un fel de prefacere geologică spectaculoasă, un cutremur.

Firește, lumea a fost profund modificată, iar acum putem înțelege în ce fel s-a schimbat. Dar e foarte important să nu ne

oprim la detalii și să nu ne lăsăm distrași de anumite particularități bizare precum faptul că ne putem planifica excursiile fără a mai apela la agențiile de voiaj sau că forumurile cititorilor contează mai mult decât părerile criticilor. Ce ne pasă nouă? Nu asta e important. Trebuie să luăm distanță, să avem o viziune de ansamblu, și atunci vom vedea care este miezul problemei, punctul precis în care cutremurul acela a redesenat conturul lumii. E un punct bine cunoscut nouă.

Acela în care se formează conștiința de sine.

Iată ce s-a întâmplat în The Game: eul a miliarde de indivizi a fost alimentat zi de zi cu vitamine foarte puternice, în parte sintetizate de instrumentele care îi multiplicau capacitățile, în parte dezvoltate prin repetatele paricide pe care le comitea descotorosindu-se de elite. A ieșit la suprafață o nouă conștiință de sine, manifestându-se în conștiința a milioane de indivizi care nu erau obișnuiți să se raporteze la ei înșiși în felul acela. Nici nu erau *meniți* să se raporteze la ei înșiși în felul acela, dacă înțelegeți ce vreau să spun. Într-un anumit sens, se trezeau contemplând realitatea din niște locuri aflate în primele rânduri, la care nu avuseseră niciodată luciditatea să aspire, sau din loji pe care dintotdeauna le crezuseră rezervate pentru alții prin edicte supranaturale. Mai înainte urletele lor se auzeau cel mult pe casa scării, iar acum un murmur al lor putea să ajungă până în Australia. Mulți și-au dat seama, dintr-odată, că pot chiar să GÂNDEASCĂ DIRECT, să aibă opinii fără să mai aștepte să le audă de la niște elite care să le pronunțe, să le destăinuie și apoi să le facă publice, dându-ți posibilitatea să le împărtășești. Puteai să le produci chiar tu, să le dai o formă, să le pronunți și apoi să le introduci în sistemul sangvin al lumii, de unde puteau să ajung la milioane de oameni. Cu numai o sută de ani în urmă își puteau permite una ca asta vreo mie de persoane în toată Europa.

Prin urmare, exacerbarea eului. Sau, mai bine zis, reconstruirea eului, pentru că, până la urmă insurecția digitală a reușit să le restituie oamenilor puterea eului, anterior rezervată elitelor. Elitele nu consideraseră exacerbată această putere, ci doar o manifestare echilibrată a capacităților proprii. Prin urmare, restituirea

eului, haideți s-o numim astfel. Înțelegeți însă că a fost făcută cu o pricepere formidabilă. O caracteristică genială a instrumentelor digitale constă în faptul că, pe lângă alimentarea eului nostru, i-au furnizat acestuia și un fel de mediu protejat, un teren moale pe care să se poată dezvolta fără prea mari primejdii. Toate rețelele de socializare, dar și simplele sisteme de mesagerie sau marile spații de depozitare de tip YouTube sunt concepute pentru a ne permite să ieșim pe un teren deschis care, de fapt, *nu e chiar așa deschis*: îți permit să te exprimi, cu o doză de ambiție și chiar de agresivitate, dar fără să ieși din zona ta de confort. E o situație ideală, de care unii profită ca să înjure vreo doamnă ministru, iar alții ca să-și posteze primele trei melodii și să devină celebri. În orice caz, e o șansă de care mulți aleg să profite, și trebuie să înțelegem că E VORBA DE INDIVIZI, de oameni luați fiecare în parte și, credeți-mă, aceasta este o situație fără precedent. Vreau să spun că în secolul XX un individ putea simți că face parte din „omenirea augmentată" doar în cadrul unui ritual colectiv, al unei apartenențe la o comunitate. Putea trăi momente de mare intensitate, de exprimare de sine, ba chiar de măreție, dar erau îndeobște momente pe care le trăia în calitate de membru al unei comunități precum națiunea, Biserica, partidul sau chiar familia din care făcea parte. În momentele acelea, omenirea augmentată era un *upgrade* colectiv, nu unul individual. De unul singur, individul nu ajungea prea departe.

Dar în ultimii treizeci de ani ceva s-a schimbat, ceva cu adevărat grandios. The Game primește aproape exclusiv jucători individuali, este gândit pentru jucători individuali, dezvoltă capacitățile jucătorilor individuali și acordă punctaje jucătorilor individuali. Până și Trump sau Papa scriu pe Twitter, intuind că locuitorii din The Game sunt obișnuiți de-acum să se afirme ca indivizi, să joace unul împotriva altuia. Astfel, The Game a devenit incubatorul grandios al unui individualism generalizat pe care nu l-am mai întâlnit până acum, față de care nu știm cum să ne comportăm și care, de fapt, ne ia prin surprindere. Nu prea sunt șanse să se mai fi întâmplat vreodată așa ceva pe planeta Pământ.

Singurul caz anterior care îmi vine în minte este, poate, democrația din Atena secolului al V-lea, care era, într-adevăr, un fel de regim al individualismului generalizat, în care prin masă se înțelegea un procent de 15% din populația cetății. A fost de ajuns ca să provoace încurcături imense (și minunății înduioșătoare), dar până la urmă era vorba de 15% din atenieni. Ca să rămân în ograda mea, în Italia un om din doi are profil de Facebook.

Astfel, ne trezim trăind într-un scenariu inedit, în care nimeni nu a mai jucat vreodată vreo partidă până la capăt. Ne aflăm în repetate rânduri în fața unor situații de joc absurde, pe care cu greu le putem categorisi. Bunăoară, când individualismul se răspândește în rândul maselor, ne îndoim în primul rând de conceptul de masă. Adică nu mai există plăci tectonice ale societății care să se miște precum plăcile tectonice, precum mari individualități de ordin superior legate printr-o apartenență la un grup, de exemplu catolicii, englezii, fanii muzicii pop, comuniștii. În trecut, acestea erau ditamai animalele care aveau o mișcare aproape impersonală, imprimată de apartenența blândă a multor membri la o anumită comunitate și controlată de mâna forte a unei elite sigure pe sine. În The Game, acest tip de mișcare devine o raritate pentru că individualismul generalizat generează milioane de micro-mișcări și anihilează meseria de conducător. Coerente cu vechiul precept al mișcării mai presus de toate, și marile concentrări de consens se alcătuiesc și se destramă iute, căci nu sunt formațiuni geologice sedimentate de-a lungul timpului, ci grupuri de indivizi alcătuite în pripă, menite să se constituie după alte geometrii la următoarea reașezare de forțe. Rezultatul? În urma răspândirii individualismului generalizat, în The Game masa nu mai există, ci se formează cel mult episodic, în anumite situații de joc.

Mă mai fascinează și următorul paradox: adesea se înregistrează tristul fenomen al individualismului lipsit de identitate. Apar niște oameni care pot gestiona de minune propriile păreri fără să le aibă, pot da verdicte autoritare fără să aibă competențele necesare sau pot lua decizii cruciale pentru viețile lor fără a și le

cunoaște cât de cât. De parcă abilitățile tehnice ar fi devansat cu mult esența lucrurilor. Ca și cum instrumentele digitale ar fi pus motoare foarte puternice în caroserii care nu le pot susține, nu le pot controla și nu le pot folosi cu adevărat. Nu este un scenariu complet nou: ni s-a întâmplat adesea să generăm sisteme mentale fără a avea imediat capacitatea de a le susține. De exemplu, Iluminismul a generat o revendicare a libertății care, pe moment, nu putea fi gestionată, iar Romantismul a oferit pe bani puțini o sensibilitate care nu putea fi suportată *fizic* de mare parte din muritori. Situația ne este cunoscută, dar asta nu ne ajută să trăim într-un Joc în care mai bine de jumătate dintre participanți se dau în spectacol pe scenă în vreme ce s-ar cuveni să stea muți în sală și să privească. În culise, îmbrânceala e destul de accentuată.

N-aș vrea să mă lungesc prea mult, așa că semnalez un ultim paradox, în trei rânduri. O fac pentru că țin la el. Individualismul este întotdeauna, prin definiție, o postură *împotrivă*. Este sedimentul unei revolte, pretinde că generează o anomalie și refuză să meargă în turmă. Merge singur împotriva curentului. Dar, dacă milioane de persoane încep să meargă împotriva curentului, atunci care mai este sensul corect?

Oare părinții insurecției digitale se gândeau la asemenea paradoxuri? Cred că nu. Puteau fi oare imaginate? Poate, cu un pic de clarviziune, ar fi putut fi anticipate. Putem conviețui cu paradoxuri de felul acesta? Trebuie să admitem că da, de vreme ce acum conviețuim cu ele. Dar reprezintă fără doar și poate niște fisuri, ca niște bucăți care s-au desprins din trupul Jocului, știrbindu-i forța, coerența, ba chiar frumusețea. Generează rătăciri și nedumeriri. Totuși, n-ar fi indicat să uităm că vin dintr-o dorință de eliberare, de ruptură și de speranță. Redistribuind puterea, lucrul cel mai puțin grav care se putea întâmpla era ca peisajul să piardă din netezime, din armonie, ba chiar din substanță. Dacă revin la demersurile mele arheologice și cercetez ruinele civilizației aceleia în era triumfului aparent al Jocului, mi se pare că recunosc semnele unui anotimp imperfect în care, după ce le-a restituit multora demnitatea și celor mai mulți conștiința de sine, oamenii aceia

și-au petrecut primii ani ai epocii The Game confruntându-se cu situații paradoxale, așteptând ca sistemul să ajungă la echilibru și la maturitate, ca să dea naștere unui nou tip de eleganță. Se pare că încă le lipsea capacitatea de a fi ei înșiși, pe care nici un instrument nu le-o putea oferi.

NOILE ELITE

Apropo de paradoxuri și fenomene ciudate, dacă studiem vestigiile arheologice, devine clar încă un aspect: după ce ani de zile au dezamorsat elitele și au fondat un sistem în stare să funcționeze pe individualismul generalizat, până la urmă The Game și-a produs propria elită. Este o elită nouă, cu totul diferită, dar tot elită rămâne. O fosilă descoperită recent reflectă superb fenomenul. Audierea lui Mark Zuckerberg în Senatul Statelor Unite din aprilie 2018.

După cum probabil vă amintiți, se descoperise recent că o firmă britanică, Cambridge Analytica, sustrăsese datele personale a milioane de utilizatori Facebook, folosindu-le ca să influențeze rezultatul alegerilor americane din 2016. Atinși unde îi doare mai tare, vechii politicieni de la Washington, care până atunci îl lăsaseră pe Zuckerberg să facă tot ce-i trecea prin cap, s-au trezit din toropeala de după masa de prânz și l-au chemat pe copil la director. Dacă vă uitați la înregistrare, veți constata că punerea în scenă este sublimă: deținătorii puterii stau puțin mai sus, aproape în semicerc, așezați comod în fotolii de piele și având în spate vreo două rânduri de oameni despre care nu știm cu ce se ocupă, poate niște aghiotanți. Se apleacă puțin în față unde, în centrul arenei, se află copilul, cam țeapăn, cumplit de singur, pus să șadă într-un soi de bancă a acuzaților, cu o singură consolare la îndemână: un pahar cu apă, ca la închisoare. E la costum și poartă cravată, iar acesta este un element important: n-a venit cum se îmbracă el de obicei, ci a adoptat codul vestimentar al broscoilor de deasupra. A acceptat să joace după regulile lor. În fiecare

cuvânt pe care îl rostește se simte efortul de a traduce pe înțelesul unor copii matusalemici un proces ale cărui origini, mecanisme și chiar sens le sunt necunoscute. Uneori, îi pun întrebări suprarealiste, iar el are dificultăți vizibile în a nu izbucni în râs. Schimbând rolurile, e ca și cum el l-ar fi întrebat pe vreun senator ceva de genul: dumneavoastră sunteți senator ca să faceți bani, sau ca să ajutați Statele Unite? Sau: de când v-au ales pe dumneavoastră, alegătorii o duc mai bine? Întrebări de felul acesta. Totul este absurd, însă el izbutește să nu râdă, ba chiar pare destul de tensionat în rolul acela ciudat de elev chemat la director. Se află în situația absurdă de a fi înghesuit în colț într-un ring de care nu i-a păsat niciodată. Pierde un joc pe care nu l-a jucat niciodată, stă cu mâinile sus sub tirul a vreo douăsprezece puști cărora, cu ani în urmă, el și alții ca el le scoseseră gloanțele. Ce situație narativă formidabilă; Shakespeare pare un diletant în comparație cu ce se petrece acolo.

Vechea elită și noua elită, una în fața celeilalte.

Prima e blândă, cam grăsuță, trecută, neîndoielnic plină de sine și încă la putere. Cea de-a doua e ușor artificială, rece, aproape impersonală, sigură pe sine, dar luată prin surprindere.

Nici nu putem spune cine a câștigat; e ca și cum ne-am întreba dacă e mai puternic vulturul sau ghepardul [uneori, copiii pun asemenea întrebări când sunt mici: întreabă care-i mai puternic dintre Spiderman și Isus]. Pur și simplu sunt două lumi care nu au nimic de-a face una cu cealaltă. Diferențele sunt uriașe. Să luăm drept exemplu un singur aspect, însă unul fundamental: felul cum se folosesc sau nu de ideologie. Senatorii au un anumit bagaj ideologic, Zuckerberg nu. Senatorii își pun problema funcționării realității în baza unor principii ideale, Zuckerberg vrea ca realitatea să funcționeze, și cu asta basta. Senatorii se împiedică de tipica dilemă americană: cum să impui reguli fără să încalci idealul ideologic al libertății absolute. Zuckerberg vrea să creeze conexiuni între oameni, și atât. Când este întrebat dacă, totuși, n-ar fi cazul să se impună niște restricții, cum au făcut fricoșii ăia de europeni, el răspunde că da, probabil că ar fi util; nu dă doi bani pe libertățile americane. Vrea să creeze conexiuni între oameni

și chiar îi pare rău dacă asta generează probleme. Tehnicienii lui vor lua măsuri. Nu se așteaptă ca guvernele să poată face ceva, dar, dacă se întâmplă să aibă vreo sugestie utilă, de ce nu?, e deschis la sugestii. Și gata. Așa se prezintă laicismul complet, iremediabil, uneori înspăimântător al părinților Jocului.

Audierea lui Zuckerberg în Senatul Statelor Unite rezumă destul de bine situația pentru că transpune în realitate distanța abisală dintre cele două tipuri de putere care se înfruntă în acest moment: puterea secolului XX și puterea dată de The Game. Ne ajută să observăm schimbarea de paradigmă și apariția unei noi elite. Dar ar fi o abordare simplistă să credem că în „elita din The Game" trebuie să includem numai oameni precum Zuckerberg, adică vreo câțiva miliardari ce au inventat instrumentele de succes cu care am revoluționat lumea. La o adică, aceștia sunt chiar irelevanți. Forța sistemelor nu constă niciodată în oligarhiile aflate la vârf, ci în capacitatea de a genera o elită răspândită, care să țească zi de zi și oriunde pe glob principiile unui anumit stil de viață. Așa că, dacă vreți să înțelegeți cu adevărat care sunt noile elite, uitați-vă ceva mai jos. Acolo le veți găsi. Sunt ușor de recunoscut: SUNT CEI CAPABILI DE POST-EXPERIENȚĂ.

Vă mai amintiți de post-experiență? Versiunea inteligentă a *multitasking*-ului. Felul acela de a folosi superficialitatea drept teren de joc al sensului. Tehnica aceea de a dansa pe vârfurile aisbergurilor. Mă urmăriți?

Bun! Noile elite sunt ușor de recunoscut grație următoarei caracteristici: sunt în stare de post-experiență. Se mișcă bine prin The Game, folosesc superficialitatea drept forță de propulsie, își trag seva din structuri nepermanente generate de mișcarea lor. Sunt oameni care pot să inducă o reacție chimică între elemente împrăștiate peste tot în The Game; din aceste reacții rezultă materiale necunoscute, cu care construiesc noile locuințe ale sensului. De-acum folosesc dispozitivele organic, biologic am putea spune, ca pe niște proteze. În ei, orice linie de demarcație între lumea reală și lumea paralelă a dispărut, iar ei se deplasează ca niște amfibieni perfect adaptați la sistemul de realitate cu forță motrice

dublă. Sunt foarte iuți la minte și arareori reușesc să înțeleagă lucrurile nemișcate, căci nu le văd. Nu suferă din cauza trăsăturilor destabilizante ale post-experienței pentru că de cele mai multe ori nici nu au cunoscut stabilitatea și recunosc în The Game un habitat care le va transforma rătăcirea în modalitate de cunoaștere. Întruchipează o formă de inteligență care ar fi fost avangardistă în secolul XX și care acum este menită să devină inteligența maselor, cea mai răspândită, ba chiar cea mai banală. Ca orice elită, poate fi sublimă sau grotescă, și adesea are ambele caracteristici simultan. Dar aș vrea să fiu bine înțeles: membrii acestor elite vor fi cei care vor face legea în The Game, legea invizibilă și, prin urmare, decisivă. Vor decide ce e frumos, ce e drept, ce e viu și ce e mort. Dacă a sperat cineva ca insurecția digitală să creeze o lume egalitară, în care fiecare să fie creatorul direct al propriului sistem de valori, să renunțe la idee! Toate revoluțiile dau naștere unor elite de la care se așteaptă să afle ce-a ieșit.

Încă de pe acum cei care încearcă post-experiența s-au detașat de pluton și sunt în față, vizibili, într-o lumină cu totul aparte. De puțin timp, dar fără cale de întoarcere, au devenit modele, idealuri, ba chiar eroi întru câtva. Statutul acesta nu le este atribuit de câțiva eseiști foarte inteligenți, ci de marea masă a populației din The Game. În timp ce scriu aceste rânduri, la Gara Termini din Roma, locul prin care trec toți, de la cei mai grozavi locuitori din The Game la cei care se agață cu unghiile și cu dinții și la cei care n-au ajuns niciodată până acolo, ei bine, la Gara Termini o secvență totemică de panouri publicitare enorme ce reprezintă tineri și tinere modele decorează actualmente accesul la peroane, cu o solemnitate care îmi amintește de procesiunea metopelor din friza de pe Partenon. Înșiruirea aceea de portrete – impecabile din punct de vedere tehnic și frumoase, după cum se și cuvenea – reprezintă unul dintre cele mai bune eseuri despre post-experiență pe care le-am citit vreodată. De fapt, sunt o reclamă a unui creator de modă celebru și promovează hainele purtate de modele. Dar aproape că nici nu văd hainele, căci ceea ce văd – și ceea ce îmi vând de fapt cu multă iscusință – e definiția precisă a unui anumit

stil de viață, cel al elitelor din The Game. Fiecare personaj din fotografie este însoțit de o scurtă didascalie. Le-am notat pe toate.

- Are cetățenie dublă, dar nu locuiește în nici una din țările pentru care are pașaport.
- A jucat în primul său scurtmetraj, dar nu se laudă cu asta.
- Îi place să facă yoga în zori; preferă să se trezească târziu.
- Se pricepe la titluri de stat și acțiuni; ar prefera să se priceapă mai mult la artă.
- E vegetariană convinsă; aproape mereu.
- Îi place la New York. Îi e dor de acasă.
- A fondat o agenție de publicitate de succes; găsește întotdeauna timp pentru un prieten.
- Nu îi place să fie numită *influencer*. Îi place să influențeze oamenii.
- Pictează nuduri care par peisaje; nu are smartphone.
- Designer de interioare la São Paolo; escaladează munții de la nord de Rio de Janeiro.
- Are mașini și periuțe de dinți electrice; spală vasele de mână.
- Le dă informații greșite turiștilor. Apoi îi pare rău.
- Ieșea weekend de weekend; acum și le petrece la casa de la țară.
- Tot promite că se va culca mai devreme. De anul viitor.
- A moștenit afacerea de la tatăl său, nu și garderoba.
- A renunțat la locul de muncă de la bancă pentru a se face brutar. N-a regretat niciodată.
- Nu crede în horoscop, tipic pentru un Săgetător.
- Consultant juridic pe timp de zi, dansator de tango pe timp de noapte.
- Uneori e luat drept actor, preferă să stea în culise.
- Lucrează în domeniul editorial digital. Încă mai citește cărți.

Nu e cazul să mai precizez că toți sunt tineri și foarte frumoși. Nu e cazul să mai precizez că sunt de toate etniile. Nu e cazul să mai precizez că sunt îmbrăcați dumnezeiește. Nu e cazul să mai

precizez că sunt întruparea individualismului. Nu e cazul să mai precizez că nu par să aibă stăpâni. Nu e cazul să mai precizez că unii i-ar lua la refec, iar faptul că se află acolo, expuși astfel, într-o gară în care navetiștii care circulă cu trenurile de mare viteză și abonații la liniile regionale se străduiesc cumva să pună laolaltă fragmentele unei existențe la limita decenței, cere răzbunare și ne face să ne întrebăm ce naiba s-a ales din rușine. Dar vă rog să înțelegeți că nu e cazul să mai precizez nici că toată galeria aceea de portrete merge drept la țintă, cu o precizie de care doar cei din lumea modei pot da dovadă: descifrează și fixează caracteristici pe care le intuim cu toții la noile elite, altfel spus la aceia care au învățat de la mediul digital o serie de mișcări și aptitudini pe care au reușit apoi să le aplice în comportamente ce au prea puțin de-a face cu digitalul, adică în viața lor analogică. Cum e vorba de publicitate, sunt niște caricaturi, dar sunt niște caricaturi ale persoanelor potrivite: oameni inegalabili care trec ca săgețile prin The Game, care reinventează contururi coerente ce până mai ieri erau niște oximoroane, care și-au construit propria constelație a sensului punând laolaltă fragmente de lumi foarte diferite, folosesc tehnologia fără să devină sclavii acesteia, trec prin lume pașnici și ușori și fac totul purtând cu sine trecutul [brutăriile!], îmblânzind prezentul [cu toții lucrează, la naiba!] și inaugurând viitorul [mașina? Să fie electrică!]. Atenție, nu sunt *nerds*, nu sunt ingineri, nu sunt programatori sau miliardari ai Web-ului. Sunt un alt soi de elită intelectuală, cu influențe umaniste, pentru care disciplina studiului a fost înlocuită de capacitatea de a uni puncte, privilegiul cunoașterii s-a transformat în privilegiul practicii și efortul gândirii profunde s-a preschimbat în plăcerea gândirii rapide.

Luați acest eșantion de eroi, eliminați partea comercială, scuturați sclipiciul inutil și adăugați o doză de respect pentru oameni, aplicați acest tip de sinteză la oameni care se ocupă de adevăratul sens al lucrurilor, și nu de pulovere, și veți descoperi o nouă elită care stăpânește post-experiența. Sunt cei care au lichidat secolul XX după ce i-au golit depozitele, sunt cei mai buni dintre

cei născuți în The Game, cei care traduc întreaga noastră cunoaștere într-un alt fel de cunoaștere, construită la suprafață și fondată pe individualismul generalizat, pe mișcare și pe imponderabilitate. Bine, nu e cazul să ne arătăm prea entuziasmați; știu că mulți dintre ei se rotesc neîndoielnic în gol.

Străbat cu viteze fabuloase suprafața din The Game fără să lase în urmă vreo zgârietură. În mersul lor plin de tristețe și narcisist, post-experiența devine un bun alibi pentru oameni incapabili să genereze idei sau insuficient echipați pentru a purta pe umeri greutatea onestității intelectuale. Mie îmi amintesc de niște eruditi de mare succes în vremea elitelor din secolul XX, la care cunoașterea acoperea ideile și puținătatea gândirii. În cazul nostru, e vorba mai degrabă de viteză, de o anumită spoială strălucitoare, de o formă atrăgătoare de intensitate. Rămân totuși convins că, la fel cum elitele secolului XX au produs inteligențe extraordinare, spectaculoase și salvatoare, și elitele epocii The Game se formează în jurul unor indivizi aparte, tot mai frecvenți, posesori ai unor inteligențe profetice, solide și foarte utile. Oameni care nu sunt artizanii The Game, dar care știu să joace, atribuindu-i astfel un sens. Ei reprezintă pentru insurecția digitală ceea ce Federer este pentru tenis: nu doar că țin mingea în teren, însă inventează și lovituri imposibile. Loviturile acelea sunt creație, în sensul cel mai înalt al cuvântului. Sunt runele mulțumită cărora, peste zece mii de ani, vor descifra civilizația noastră.

SPORADICE PRĂDUIELI POLITICE
Interesanta anomalie a Mișcării 5 Stele

Există o fosilă aparte, surprinzătoare: urme ale unui asalt al insurgenților asupra palatului puterii politice. Trebuie spus că urmele sunt mărunte. Deocamdată se înregistrează un singur caz izolat, în Italia, o țară mică și oarecum periferică până la urmă. Dacă vreți, e și o țară cam nepotrivită pentru un experiment de genul acesta, mai plauzibil în țările din nordul Europei, unde o

tradiție a democrației directe și vocația pentru afacerile care se folosesc de tehnologia digitală ar fi făcut ca evenimentul să fie mai firesc. Și totuși, Mișcarea 5 Stele se înființează și câștigă alegerile în Italia, țară cu un grad de digitalizare destul de redus, cu o concepție despre putere mai curând barocă și o vocație mai degrabă umanistă decât tehnico-științifică. Ce ciudat!

În fine, s-a întâmplat și putem învăța imediat ceva din succesul obținut de Mișcarea 5 Stele: partidul care deținea întâietatea în secolul XX, masiv, bine orientat ideologic, închis, stabil, ca un elefant, durabil, ei bine, acest partid nu se pliază pe regulile din The Game. Este *în mod evident* o rămășiță a unei civilizații anterioare. Mai poate avea sens doar atâta timp cât politica rămâne una dintre fortărețele în care The Game nu se amestecă. Însă, dacă politica devine un joc accesibil și altor jucători (nu neapărat nativilor digitali; poate fi vorba și de populisme de tip xenofob sau de mișcări care unesc cetățenii în numele unei cauze precise), atunci partidul din secolul XX pare un fel de linie Maginot* menită să eșueze. Dacă vreți, cam același lucru demonstrează și fenomene precum Podemos sau partidele nou înființate în jurul unui candidat, precum cel al lui Macron. M5S a fost revoluționară pentru că a înțeles inerția încrederii și a gestionat-o cu o încăpățânare de netăgăduit și cu real curaj. Sincer să fiu, n-aș ști să exprim o părere avizată despre democrația digitală și votul electronic; nici măcar nu e un subiect care să mă preocupe prea mult. Însă, oricum ar fi, îndărătul acesteia mocnește intuiția că, dacă nu ai la dispoziție o alternativă la partidele din secolul XX, dacă nu ai capacitatea de a manevra mase mobile, cu geometrii variabile,

* Linia Maginot, al cărei nume provine de la André Maginot, ministrul francez al apărării (1931–1932), este o linie de fortificații construite de Franța la granița cu Germania între 1920 și 1930. În urma experienței din Primul Război Mondial, linia avea drept scop protejarea teritoriului francez de un eventual atac german, dând timp armatei franceze să se mobilizeze, dar s-a dovedit prea puțin eficientă în Cel de-al Doilea Război Mondial, când Germania a atacat prin zona împădurită Ardeni, în care Linia Maginot nu fusese dezvoltată.

care nu se opresc niciodată, sau de a cataliza curente pe care nici nu trebuie să visezi că le poți stăvili prin cooptarea de membri de partid, ei bine, dacă nu știi să faci toate acestea nu vei mai câștiga niciodată.

> Într-un anumit sens, ar trebui să extindem acest concept și la alte instituții până acum ocolite de insurecția digitală, deci înțepenite în hibernarea lor, mai întâi de toate la școală. Probabil că și acolo problema este rigiditatea, structurile permanente și împărțirea fondului de timp, a spațiilor și a capitalului uman făcută în secolul XX. Poate că va continua astfel preț de decenii, dar e sigur că, atunci când cuiva îi va trece prin cap să înnoiască pe ici pe colo, vor dispărea mai întâi clasele, programa, profesorii specializați pe materii, structura anului școlar și examenele. Toate acestea sunt structuri monolitice contrare oricărei aptitudini dezvoltate în The Game. Credeți-mă, toate vor fi distruse.

Din experiența italiană și din fenomenul M5S se mai poate deduce și ceva nu tocmai plăcut, care provine din programul pe care Mișcarea li l-a prezentat alegătorilor. Contrar oricărei previziuni logice, este un program în mare parte tributar secolului XX, în care cu greu putem recunoaște caii de bătaie ai insurecției digitale. De exemplu, sunt anti-europeni și nu exclud ieșirea Italiei din zona euro. Susțin Brexit-ul, dar și locurile de muncă stabile. Ce au de-a face aceste idei cu un teren de joc deschis, cu idolatrizarea mișcării, cu ideea ușor hippie a unei lumi împărtășite? Cine știe!? Cum nu prea are de-a face cu toate acestea nici poziția lor față de problema imigranților: membrii acestei mișcări țin poarta închisă și, la nevoie, o apără cu multă vehemență. Și apelul acela extaziat la creșterea negativă sustenabilă sună ușor fals venind de la oameni care ar trebui să aibă în sânge ambiția feroce a pionierilor digitali. Totul e ciudat. Ca și cum ar fi digitali fără să fie cu adevărat digitali. Dacă doriți, simptomul cel mai evident al acestei anomalii este oferit de ceea ce se întâmplă în zilele noastre, în timp ce scriu

rândurile acestea: e de necrezut, dar M5S s-a aliat cu Lega Nord, un partid populist, xenofob, care odinioară s-ar fi numit de dreapta, tributar micilor întreprinzători din nordul Italiei, adică unor oameni care muncesc pe brânci, nu sunt iubitori de poezie, sunt mai curând pragmatici și rudimentari în raționamente, cred în tradiții și în trecut și nu se lasă atrași de mirajul viitorului, demonstrând, aș spune eu, o trăinicie din alte vremuri. Ce are a face o forță politică generată de insurecția digitală cu Italia reprezentată de Lega Nord? Pe hârtie, absolut nimic. Ar trebui să fie ireconciliabile încă de la nivel antropologic și cultural, cu mult înainte să se ajungă la nivelul politic. Dar iată că vedem aceste două forțe politice aliindu-se la guvernare. Se înțeleg unii cu ceilalți, împărtășesc unele obiective. Incredibil! Oare ce îmi scapă mie aici?

Ei, desigur, e vorba de politică, deci pot exista multe motive, uneori meschine. De acord. Dar anomalia persistă, iar într-o carte de genul acesta trebuie să tragem niște învățăminte, după ce înlăturăm încăierările mărunte, strategiile politice meschine și lupta pentru putere. Prin urmare, încerc să am o privire de ansamblu asupra lucrurilor, uitând chiar că e vorba de țara mea, și reușesc să întrezăresc ceva până la urmă.

Văd cel puțin două puncte în care insurecția digitală și populismul de dreapta se pot întâlni, se pot recunoaște reciproc și pot conviețui. Unul este ura viscerală față de elite. Celălalt este înclinația instinctivă către un egoism generalizat.

Nu doresc să mă ocup aici de mișcările populiste. Să ne concentrăm asupra Jocului și asupra a ceea ce un fenomen ca M5S poate să ne învețe. Ne învață că The Game derulează cu destulă trăinicie arhitecturi sociale, mentale și tehnice care trezesc cumva niște pulsiuni primare și foarte puternice. De pildă, voiau să reducă influența elitelor și să se descotorosească de puterea nejustificată a celor care dețineau privilegiul cunoașterii, restituindu-le tuturor dreptul la o percepție nemijlocită asupra realității și datoria de a alege și de a lua decizii. Această idee fusese indusă de dezastrele pe care elitele le provocaseră în secolul XX și, ca idee,

nu era deloc rea, aș spune eu. Dar, firește, se poate întâmpla ca, în urma unei alte simplificări, totul să se reducă la a plăti resentimentar niște polițe, la un fel de vânătoare de vrăjitoare, nu tocmai violentă, dar supărător de oarbă, în care singurul obiectiv aparent este pedepsirea elitelor, care au eșuat și ocupă pe nedrept funcții de răspundere. În general, locuitorii din The Game nu par niște fanatici atrași de o asemenea simplificare. Până și M5S numără printre membrii săi cetățeni pentru care încercarea de a guverna țara e mult mai atrăgătoare decât criticarea politicienilor care se află la putere. Și totuși, experiența M5S ne amintește că există situații în care simplificarea aceea se declanșează, irezistibilă și copleșitoare. Politica e una dintre acele situații în care domnește emotivitatea, iar anumite structuri mentale sunt dărâmate numai de curentul unei pulsiuni colective. Astfel, se poate întâmpla ca o abordare digitală a lumii să se subțieze în anumite locuri până ce devine aproape un instinct, un gest de intoleranță, o înjurătură. Și atunci se trezește alături de populismul de dreapta și îl îmbrățișează. În sine, asta nu înseamnă nimic, nici măcar nu e ceva atât de important. Dar nouă, celor care studiem Jocul, ne spune ceva: ne spune că The Game are și vintre, care, uneori, preiau conducerea, iar în momentul acela orice derapaj devine posibil, chiar și unul care să ne întoarcă mult înapoi în timp sau să se manifeste prin furii vetuste. Sau să ne facă să valsăm cu populiștii de dreapta.

Tot astfel, dacă vreme de ani de zile cultivi individualismul generalizat înseamnă că în anii aceia ești la un pas de declanșarea unui efect nedorit: egoismul generalizat, adică incapacitatea reprodusă în milioane de indivizi de a prevedea următoarele douăzeci de mutări ale jocului în loc să se concentreze orbește doar pe următoarea mutare. Mutarea imediat următoare te apără întotdeauna pe tine și numai pe tine. Nu cred că a existat vreo urmă din acest egoism în părinții insurecției digitale; erau foarte individualiști, poate chiar prea individualiști, dar de egoism nu putea fi vorba. Aveau o viziune pe termen lung, o privire care țintea departe, aveau un raționament care ținea totuși cont de comunitate și aveau instinctul de a nu lăsa pe nimeni în urmă. Însă, dacă

dezvolți o omenire augmentată, alimentezi eul indivizilor și ajungi să generezi un fel de individualism generalizat, riscul de a derapa într-o formă de egoism generalizat există în fiecare clipă, vreme de ani de zile. E de ajuns o situație dificilă, o rafală de teamă, o pală de emoție, sunt de ajuns valuri de imigranți care să-ți bată la ușă, și ești terminat. Și atunci te trezești alături de populismul de dreapta și îl îmbrățișezi. În sine, asta nu înseamnă nimic, nici măcar nu e ceva atât de important. Dar nouă, celor care studiem Jocul, ne spune ceva: ne spune că The Game are și vintre, care, uneori, preiau conducerea, iar în momentul acela orice derapaj devine posibil, chiar și unul care să ne întoarcă mult înapoi în timp sau să se manifeste prin furii vetuste. Sau să ne facă să valsăm cu populiștii de dreapta. [Știu, am mai scris asta, voiam doar să subliniez simetria...]

Rezumând, The Game s-a manifestat în viața politică, deși doar într-un colțișor prea puțin important. Dar s-a manifestat, și am învățat două lucruri din asta: că partidele din secolul XX vor pierde în fața oricărei entități politice mai fluide și că The Game are și vintre, o parte gastrică, o băltoacă irațională: nu e doar tehnică, rațiune și eficiență.

Să luăm cele două fosile [cu grijă, pentru că sunt de mare preț] și să le punem deoparte.

REDESCOPERIREA TOTULUI

După cum se știe, Brin și Page s-au dus la profesorul lor de la Stanford să-i propună proiectul de cercetare care avea să devină mai apoi Google. Prima obiecție pe care a ridicat-o amabilul om de știință a fost: bine-bine, dar ar însemna să descărcați toate paginile de pe Web. Probabil că i s-a părut o obiecție fundamentală pentru că pe atunci existau vreo două milioane și jumătate de pagini Web. Dar cei doi n-au ezitat; nu vedeau în asta nici un impediment. În momentul acela, au inaugurat un raționament care se va regăsi mai apoi în toate organismele născute din insurecția digitală: să

privești TOTUL ca pe o măsură rațională, ca pe un teren de joc plauzibil, ba chiar ca pe singurul teren de joc pe care merită să te manifești. Amazon și-a propus de la bun început să fie cea mai mare librărie din lume pentru că putea pune la dispoziție *toate* cărțile din lume (sau cel puțin cele scrise în engleză; americanilor le e greu să își amintească de existența altora pe lumea asta). Teoretic, eBay îi punea în legătură pe *toți* oamenii din lume, cam cum făceau și mailurile. Trebuie să fi fost clar imediat că, odată ce informațiile din toată lumea vor fi fost transpuse într-un format foarte rapid și imponderabil, granițele oricărui teritoriu vor fi vizibile cu ochiul liber. Ideea de a ajunge acolo nu mai era un vis de glorie a vreunui pionier, ci devenea un gest firesc de răbdare și abnegație: dacă voiai să descarci toate paginile de pe Web, închiriai un garaj, îl umpleai cu computere și chiar asta făceai. Și gata! Tot la fel, dacă puteai transfera muzică în format digital, cu rezultatul de a o asculta pe computerul tău în câteva secunde în timp ce stai întins în pat, a te limita la muzica clasică, occitană sau la aceea a anilor '60 părea o greșeală: haideți să transpunem în format digital *toată* muzica din lume, iar apoi aleg eu când am chef să ascult ceva. Așa totul devine mai agreabil.

Rezumând, odinioară TOTUL era eticheta aplicată unei mărimi ipotetice. De la începutul insurecției digitale nu numai că a devenit denumirea unei cantități pe care o poți măsura și o poți deține, dar, în timp, a ajuns numele singurei cantități disponibile pe piață, singura unitate de măsură semnificativă. Ceva care nu măsoară TOTUL are proporții atât de reduse, încât devine cantitate neglijabilă. Un exemplu este Spotify, adică toată muzica din lume. Elementul revelator din vertebra aceasta nu e neapărat faptul că înmagazinează, într-adevăr, (aproape) toată muzica din lume, ci MODUL ÎN CARE PLĂTEȘTI. Nu plătești un fragment muzical, ci plătești accesul la toată muzica din lume. E limpede că acolo prețul există exclusiv pentru TOT. Totul devine marfă, singura marfă. N-aș vrea să treceți prea ușor peste o asemenea etapă. E revoluție pură, cu consecințe enorme.

Prima consecință e de tip cultural sau poate mental: dacă TOTUL este ridicat la rangul de unitate de măsură, de țel epic al oricărei acțiuni și de marfă desăvârșită, atunci faci o victimă ilustră: INFINITUL. Dacă poți epuiza TOTUL, atunci infinitul nu există. Ajunși aici, se cuvine să amintim că – ia te uită! – infinitul era unul dintre stâlpii de susținere ai sensibilității romantice, adică ai solului cultural pe care s-a dezvoltat secolul XX. Și iată că ne întoarcem la răzbunarea de la care au început toate. Din când în când, insurecția digitală dovedește o precizie care ne înmărmurește. Voiau să dărâme stâlpul acela, și așa au și făcut. Nu era o idee greșită, pentru că tocmai într-un cult poetic al infinitului secolul XX îngăduise dezvoltarea unei lipse de rațiune, ca să n-o numim misticism, care mai apoi avea să contribuie la rătăcirile sale. Într-un fel, era cazul să pătrundă în zonele acelea, să le asaneze și să le transforme în culturi mai puțin riscante. Mii de aplicații chiar asta fac: distrug infinitul, restrâng la minimum marginile neștiute ale lumii. Exemplul e neînsemnat, dar, când ai la dispoziție o aplicație ce îți oferă textele tuturor cântecelor existente, se năruie granița între cuvintele pe care știi să le cânți și infinitatea celor pe care nu le cunoști. Dispare o ezitare, o latență, un gol, o umbră, adică percepția unui infinit pe care nu ești în stare să-l locuiești. Având în vedere că, dacă apeși pe iconița de alături, deschizi o aplicație care anulează granițele lingvistice traducând ce vrei tu, din orice limbă, doar prin simpla fotografiere a textului, aproape că nu mai percepi fizic o lume la ale cărei granițe extreme poți ajunge oricând. Dacă îți place, n-ai decât să apeși în continuare: de la Google la Wikipedia, trecând prin YouPorn, vei găsi doar lumi desăvârșite, în care imensitatea e regula de bază și TOTUL este o măsură plauzibilă cu care începi să te obișnuiești. Experimentați senzația acesta de zeci de ori pe zi, zile în șir, ani în șir, și veți începe să pricepeți că în The Game infinitul e un fel de categorie învechită; supraviețuiește ca element ușor kitsch, bun cel mult ca să distreze un public de calitate destul de îndoielnică. În rest, pretutindeni domnește un raționalism tehnic care are capacități de calcul colosale, deci tinde să creadă că, de

fapt, lumea nici nu are margini la care să nu poți ajunge. Și în acest caz, modelul pare preluat de la jocurile pe calculator: puțini le joacă până la sfârșit, dar se știe că poți ajunge la capăt și că esența nu e un infinit incontrolabil. Tot astfel, și serialele pot părea nesfârșite, dar nu sunt; doar că nu au un final. Dacă autorii ne-ar spune deschis încă de la început că habar nu au cum să potrivească lucrurile nu ne-ar prea conveni. Poate că ne vom plictisi pe parcurs, dar la început avem nevoie să știm că există o țintă pe care cineva o cunoaște. Astfel, încetul cu încetul, din instrument în instrument, se afirmă o strategie formală aparte, care reprezintă probabil unul dintre pilonii de susținere ai Jocului, una dintre forțele de coeziune: stocarea lumii întregi în depozite imense care elimină necunoscuta infinitului, deci merită să mergem să locuim acolo, protejați de ziduri la care nu vom ajunge niciodată, dar despre care știm că sunt reale.

Firește, una ca asta știrbește puțin farmecul creației și probabil că și de acolo provine efectul acela de nemișcare, de lipsă de rezonanță și de fior descoperit în produsele culturii digitale cu mai multe pagini în urmă. Fără ecoul unui infinit, orice realitate pare cam surdă. Însă tot în paginile precedente am constatat că, mulțumită post-experienței, The Game reușește să reintroducă în sistem fiorul dorit, o anumită doză de mister, ba chiar o extindere semnificativă a infinitului. Ceea ce pare blindat în TOTUL acela autosuficient este repus în mișcare dacă facem depozitele să comunice între ele și le folosim ca sisteme temporare pentru o călătorie care poate deveni chiar infinită și care se numește post-experiență. Așadar, în călătoria aceea chiar se întâmplă ceva, lumea se deschide din nou și nu mai este finită.

Astfel, avem acum în fața ochilor un adevărat model strategic articulat. E important să-l fixăm clar pentru că, așa cum am spus, este unul dintre pilonii pe care se sprijină The Game. E un model în cinci pași:

1. Să stocăm întreaga lume în depozite imense care să elimine necunoscuta infinitului.

2. Să mergem să locuim acolo, la adăpostul unor ziduri la care nu vom ajunge niciodată, dar despre care știm că sunt reale.
3. Să regăsim infinitul conectând depozitele între ele.
4. Să le dăm tuturor cheile acestor depozite.
5. Să trăim oriunde.

Secvența ordonată a acestor cinci pași reprezintă deschiderea clasică a Jocului.

Vedeți cum această strategie de joc ne ajută să înțelegem cea de-a doua consecință pe care redescoperirea TOTULUI a impus-o asupra stilului nostru de viață. Este important să o înțelegem pentru că se referă la lumea afacerilor și mai ales la o anumită idee de concurență și de pluralism. Ia să vedem!

Așa cum se poate demonstra mulțumită atât de prețioasei piese arheologice numite Google, un instinct de a folosi TOTUL drept singura cantitate autentică îi îndeamnă pe protagoniștii insurecției digitale să aibă un instinct aparte: acela de A FI, la rândul lor, TOTUL. Cu alte cuvinte, Google nu e un motor de căutare, ci este motorul de căutare prin excelență; nu are o concurență demnă de luat în seamă (cel puțin în Occident) și, până la urmă, nimeni nu se așteaptă ca această concurență să existe. În invadarea instinctivă și inexorabilă a spațiului, a *tot* spațiului, se întrezărește un model de afacere ușor de recunoscut în multe din vertebrele insurecției digitale. O AFACERE DE SUCCES CU UN SINGUR JUCĂTOR: TU. Nu cred că lui Henry Ford i-ar fi putut trece prin cap așa ceva [deși era un megaloman de proporții], dar nici măcar Disney nu s-ar fi gândit la asta [ca să rămânem în sfera celor obsedați de controlul asupra pieței]. În epoca digitală în schimb, modelul sună destul de rațional, până-ntr-atât încât nimeni nu se întreabă *cu adevărat* cum de Amazon, Facebook sau Twitter nu au prea mulți competitori direcți, în vreme ce Volkswagen și Nestlé au. Ceva s-a schimbat, iar dacă încerc să explic ce anume, trebuie să recurg la metafora cărților de joc: în trecut, afacerile constau în inventarea unor jocuri care să poată fi jucate cu ajutorul unor pachete de cărți deja existente. Câștiga cel care inventa jocul cel mai bun.

Acum, afacerile înseamnă să inventezi un pachet de cărți care înainte nu exista, cu care se poate juca un singur joc: cel inventat de tine. Și atât.

Nu funcționează întotdeauna, altminteri n-am avea Apple și Samsung care se sfâșie între ele ca să ne vândă telefoane, nici Safari și Google Chrome care să își dispute supremația asupra Web-ului. Și tablete sunt multe, iar bătălia între Microsoft și Apple nu s-a încheiat. Dar WhatsApp nu pare o aplicație care să aibă concurență, denumind deja un anume gest. Același lucru se poate spune despre Twitter, Google, Spotify, Facebook. Toate acestea scot la iveală ceva foarte important privitor la civilizația care a generat o astfel de lume: nu aprecia pluralismul în sensul pe care acest termen îl avea în secolul XX (conviețuirea mai multor subiecți pe același teren de joc). Dimpotrivă, îl considera un principiu care complica inutil lucrurile, producea haos și irosea energiile. Decât să se chinuiască să gestioneze prezența atâtor subiecți pe un singur teren de joc, prefera să-și folosească energia ca să multiplice terenurile de joc. Pentru civilizația digitală, eficiența însemna existența unui singur jucător în fiecare joc și existența unui număr imens de jocuri. Schema aceasta o apăra de monopoluri, de centrele de putere, de oroarea unei gândiri unice, de orice pericol orwellian. Știu că e un fapt surprinzător dacă ne gândim la coloși precum Google sau Facebook, dar, cel puțin la începuturile sale, insurecția digitală credea că, pentru a putea vorbi de cetățeni cu adevărat liberi, trebuia să le pună la dispoziție multe table de joc, nu doar una la care să se îngrămădească o mulțime de jucători. Oamenii aceștia nu-și pierdeau vremea gândindu-se că la telejurnal ar fi cazul să se prezinte pozițiile tuturor partidelor, ci imediat creau condițiile pentru ca fiecare partid să aibă telejurnalul său. Cel puțin pe hârtie, asta reprezintă televiziunea digitală, cu nenumăratele sale posturi. Trebuie să recunoaștem că funcționează, cel puțin pe hârtie.

Aș vrea să relatez o experiență personală. Eu am crescut în anii '60 cu un singur telejurnal, pe care îl ascultam în timpul

cinei, nu chiar într-o liniște mormântală, dar, oricum, cu un anume respect. Nu existau alte posturi TV. În casă intra un singur ziar, mereu același, al cărui proprietar era omul cel mai bogat din orașul meu și, cred, din Italia. Eram la vârsta la care nu te gândești că adulții te-ar putea minți, iar la masă, între o supică și un șnițel, ascultam un crainic care era pentru mine un fel de dumnezeu, în timp ce transmitea știri despre un război foarte îndepărtat: se numea Războiul din Vietnam. Aveam eu oare vreo posibilitate să aflu adevărul, sau măcar o jumătate de adevăr despre războiul acela? Nici pomeneală. Pentru mine, americanii erau buni, înalți și aveau dinții frumoși. Vietnamezii erau răi, mici și aveau dinții stricați. Și cu asta basta. Exista oare ceva în sistemul de informare cu care am crescut care să mă poată dezbăra de orbirea aceea medievală? Nu! Pe vremea aceea s-au gândit să corecteze cumva sistemul, iar în Italia s-au mai lansat două canale care erau portavocea altor două forțe politice, diferite de aceea care se afla la guvernare. Așa că numărul crainicilor s-a înmulțit cu trei – trei zei –, iar lumea a început să se vadă din trei perspective diferite: Războiul din Vietnam se terminase practic, dar, dacă ar fi continuat, conform primei perspective ar fi câștigat americanii, potrivit celei de-a doua era un mare balamuc, iar cea de-a treia prezenta lucrurile ca și cum vietnamezii câștigaseră deja de ani buni. Era destul de grotesc, vă dați seama. Exista o soluție la brambureala aceea: înființarea unui sistem în care informația să vină de pretutindeni, pe o mulțime de dispozitive diferite, în habitate diferite, fără să existe o sursă consacrată, toate informațiile fiind analizate cu prudență și produse, dacă se poate, de autorități diferite, nu neapărat de elitele însărcinate cu răspândirea știrilor și plătite de puternicii planetei.

Bun! Exact asta am și făcut.

Fiul meu se află acum la vârsta pe care o aveam eu când Ho Chi Minh le dădea de furcă americanilor fără ca eu să pot afla ce se întâmpla. Oricum aș privi problema, nu găsesc că e mai educativ să-mi pun copilul să se întoarcă la sistemul cu

trei telejurnale și un ziar (aflat în proprietatea omului celui mai bogat din oraș), în loc să îi permit accesul la ceea ce i se oferă zilnic în The Game. Înțeleg riscurile și împărtășesc îndoielile, respect orice privire critică, dar rămân la ideea că sistemul îi oferă mult mai multe șanse de a deveni un cetățean informat, conștient și matur în gândire decât îmi oferea mie acum cincizeci de ani. În lumina acestor convingeri, vreau să sugerez prudență în abordarea problemei marilor monopoluri din ziua de astăzi. Mi se pare că există riscul de a considera problema mai gravă decât este cu adevărat din cauza unui reflex care provine din secolul XX și care nu ține cont de terenul de joc așa cum se prezintă la ora actuală. E ca și cum am ieși din casă terorizați fiind că vom fi loviți de o birjă. Am bănuiala că e o temere ușor vetustă și devine astfel când monopolul de care ne temem se manifestă într-o lume în care mișcarea este idolatrizată, multiplicarea habitatelor este ridicată la rangul de religie, mișcările transversale sunt direcția oficială adoptată de întreaga omenire, iar clădirile sunt locuite numai temporar. Încerc să mă exprim cât mai pe scurt și cât mai deranjant cu putință: într-o lume în care există Google, monopolul Google nu e atât de periculos. Într-o lume în care există Facebook, faptul că Facebook se află pretutindeni nu e atât de îngrijorător. Într-o lume în care în fiecare minut se descarcă 400 de ore de înregistrări de pe YouTube, faptul că YouTube există și este, până la urmă, un monopol e ceva unic, nu ceva tragic.

Google. Facebook. YouTube. Încercați să vi le imaginați în secolul XX, în timpul nazismului sau în Uniunea Sovietică; ar fi fost o tragedie!

Dar am o veste pentru dumneavoastră: secolul XX s-a încheiat.

Întrebarea pe care trebuie să ne-o punem este următoarea: oare ecosistemul din The Game, care are o anumită toleranță pentru monopoluri, a dezvoltat între timp anticorpii prin care să evite degenerarea într-un teren de joc blocat, controlat de patru-cinci jucători?

Grea întrebare!

Voi scrie tot ceea ce știu pe această temă în ultimul capitol din volum, pe care îl voi intitula, folosind o expresie pe care mi-au oferit-o doi elevi de-ai mei, *Contemporary Humanities*.

CEL DE-AL DOILEA RĂZBOI DE REZISTENȚĂ

Și-apoi mai există o urmă de neocolit, foarte clară: tocmai în timpul triumfului Jocului se declanșează *Cel de-al doilea război de rezistență*. Dacă vă mai amintiți, primul începuse în anii '90 și nu se bucurase de prea mult succes, ajungând să se replieze într-un fel de clandestinitate. Dar, începând cu 2015 aș spune, ceva se pune iarăși în mișcare, găsind probabil condiții favorabile în succesul Brexit din Marea Britanie și în victoria lui Trump în SUA, două semnale bizare ce ne atrag atenția asupra derapajelor imprevizibile din The Game. Interesant este că la acest al doilea război de rezistență nu participă doar veteranii celui dintâi, care, de cele mai multe ori, se încăpățânează să rămână în mentalitatea secolului XX, ci și fii ai Jocului, uneori provenind chiar din noile elite, indivizi care participaseră la insurecția digitală, nu care o huliseră. Se revoltă pentru că observă un fel de degenerare a sistemului: ei nu luptă neapărat *împotriva* The Game, ci *în numele* The Game, în numele valorilor pe care a fost construit.

Este o mișcare revoluționară fascinantă, prin urmare m-am străduit să o înțeleg bine. Iată rezultatul: am aflat întru câtva ce îi nemulțumește pe oamenii aceștia. Ce îi face să se răscoale. Încerc să rezum totul în câteva puncte clare.

1. Apărut ca un câmp deschis pe care puterea să poată fi redistribuită, The Game a ajuns prada câtorva jucători care, practic, înghit totul, adesea aliindu-se unii cu alții. Vorbim despre coloși precum Google, Facebook, Amazon, Microsoft, Apple.
2. Cu cât devin mai bogați, cu atât le crește capacitatea de a cumpăra totul, într-un cerc vicios menit să îi transforme în super-

puteri. Cel mai riscant este faptul că ei cumpără toate inovațiile, adică viitorul; fac stoc de brevete și sunt singurii care au resursele financiare enorme necesare în investițiile pentru dezvoltarea inteligenței artificiale.

3. O parte din aceste profituri provin dintr-o folosire dezinvoltă și, poate, cu bună știință a datelor pe care noi le lăsăm în rețea; încălcarea dreptului la intimitate pare sistematică, fiind prețul pe care îl plătim pentru sistemele pe care jucătorii aceștia ni le pun la dispoziție gratuit. Regula pare a fi următoarea: când ceva e gratis, de fapt te vând chiar pe tine.
4. O altă parte din aceste profituri este generată printr-un mecanism foarte simplu: coloșii nu plătesc taxe. Sau cel puțin nu plătesc cât ar trebui.
5. Există un flux de idei, de informații și de adevăruri care s-a transformat într-o piață în toată puterea cuvântului. În The Game, aceasta este monopolizată de câțiva jucători. Bănuim că, dacă ar vrea să ne manipuleze convingerile, nu le-ar fi tocmai greu. Probabil că fac asta deja.
6. Indiferent de intenția inițială, până la urmă The Game a produs o imensă fractură între cei care se adaptează ușor și cei care nu se prea adaptează, între cei bogați și cei săraci, între cei puternici și cei slabi. Parcă nici măcar capitalismul pur, în anii săi de glorie, nu distribuise bogăția atât de asimetric, de nedrept și de nesustenabil.
7. Tot distribuind conținuturi la prețuri derizorii, dacă nu cumva chiar gratuit, The Game se face vinovat de genocidul autorilor, talentelor, ba chiar al profesiilor; rodul muncii unui jurnalist, unui muzician, unui scriitor devine o marfă rătăcitoare prin The Game, generând un profit care nu îi revine însă autorului, ci se pierde pe drum. Nu creatorii câștigă, ci distribuitorii. Dacă tendința aceasta continuă vreo câțiva ani, n-o să mai găsim creatori nici în gaură de șarpe.
8. Tot perfecționând producția de jocuri ce rezolvă probleme, ne întrebăm dacă nu cumva există un ușor efect narcotic prin care The Game îi liniștește mai cu seamă pe cei slabi,

îndobitocindu-i atât cât să nu-și dea seama că, de fapt, au ajuns niște sclavi.

După cum vedeți, aici nu-i de joacă. Obiecțiile sunt foarte dure și numeroase.

Mie mi se pare important să ne păstrăm calmul, să ne întoarcem la arheologie și să observăm trei lucruri.

În primul rând că nici una dintre obiecțiile de mai sus n-ar fi putut apărea în anii '90; sunt, într-adevăr, consecințe ale epocii The Game, simptome ale unei afecțiuni cauzate de ultimele evenimente ale insurecției digitale. Nu sunt o regurgitare a culturii secolului XX, ci sunt un produs al culturii The Game. În al doilea rând, obiecțiile nu pun în discuție atât The Game, ci mai cu seamă presupun existența unei degenerări a acestuia, a unei dezvoltări malefice care nu fusese prevăzută. Așa cum se întâmplă de obicei în etapele avansate ale revoluțiilor, se strecoară bănuiala că idealurile revoluționare au fost trădate. În al treilea rând, trebuie să observăm ceva fundamental și deranjant: există o componentă irațională destul de semnificativă în toate obiecțiile. Lucrăm cu zvonuri, probabilități și presupuneri. Credeți-mă, toate sunt obiecții foarte credibile, dar, dacă le analizați cu atenție, fără prejudecăți și le cumpăniți imparțial, vă dați seama că lucrurile nu sunt atât de simple și de clare. Dorința dumneavoastră de a vă enerva e mult mai puternică decât argumentele care v-ar permite să o faceți. În fapt, de la un moment dat a apărut dorința de a ieși în evidență și de a critica The Game; dorința aceasta nu depinde de prea mulți factori, ci pare o mișcare de nestăvilit prin care o civilizație încearcă să-și redobândească o formă de echilibru după ce s-a trezit că e prea aplecată peste balustrada viitorului. Ca și cum oamenii aceia ar simți nevoia să găsească o falie în sistem ca să-i poată impune un ritm mai lent, făcându-l să se oprească și să-i aștepte și pe ei. Ba mai mult: par chinuiți de nevoia de a găsi un vinovat în toată povestea asta, poate ca să scape de bănuiala că, de fapt, toți, inclusiv ei, sunt vinovați. Aversiunea pe care o simt față de marii jucători pare să fi anihilat amintirea faptului că le

face plăcere să locuiască într-o lume la amenajarea căreia au contribuit și ei. Oameni care folosesc frecvent Google îl urăsc, oameni care nu se pot lipsi de WhatsApp văd în Zuckerberg întruchiparea diavolului, oameni care au iPhone cred că iPhone-ul îndobitocește oamenii. Ziarul online pe care îl citesc de obicei îi biciuiește pe marii jucători aproape regulat, dar, ca din întâmplare, îmi prezintă, după cea de-a treia știre citită, reclama unui model de aspirator exclusivist asupra căruia m-am informat cu cincisprezece zile în urmă pe un motor de căutare. Unii oameni precauți consideră o mare nenorocire faptul că, dacă ai simpatii neonaziste, YouTube îți sugerează în coloana din dreapta materiale ce ți-ar putea alimenta această tendință ciudată. Și ce-ar trebui să facă? Să-ți sugereze discursuri ale lui Martin Luther King? Dacă nouă ne-ar propune monologuri delirante despre supremația rasei albe am considera că YouTube dă dovadă de bună creștere și de obiectivitate demnă de apreciere? Faptul că, de bine de rău, internetul îți pune la dispoziție numai știrile pe care vrei să le citești și care îți întăresc convingerile este oare de temut pentru oamenii care știu ce înseamnă parohiile bisericești, adunările de partid, Rotary Club, telejurnalul de dinaintea internetului și ziarele din anii '60? Vă rog să înțelegeți că spun toate acestea nu ca să neg legitimitatea și chiar justețea celor opt obiecții, ci ca să vă explic că adesea aderăm la ele orbește, disproporționat, instinctiv, irațional, prin urmare într-un mod înfiorător de real, fizic și animalic. Este un simptom important deoarece ne arată că, în epoca The Game, s-au dezvoltat simultan o dependență aproape patologică de instrumentele Jocului și un refuz stringent, aproape fizic, al filozofiei Jocului. Ca un fel de schizofrenie controlată. The Game există și funcționează, dar e jucat de oameni care încep să-l urască. E o lume aliniată din punct de vedere tehnic și disidentă din punct de vedere mental.

Ca să complic lucrurile, trebuie să adaug că, în timp ce se petrec toate acestea, o altă forță zdruncină The Game din temelii. Seamănă mai degrabă cu o răzmeriță. Este coagularea masivă a acelora care au fost marginalizați, înfrânți, care nu au fost recunoscuți,

care au fost înșelați sau exploatați în The Game. N-au nimic de-a face cu elitele Jocului, care se revoltă din cauza trădării idealurilor originare. Aici este vorba de cei rămași în spatele frontului. Noutatea e că s-au oprit și s-au răsculat. Mișcarea lor a fost cu totul aparte și, dacă încerc să o descriu acum, nu-mi trece prin minte un exemplu mai potrivit decât Trump și ceea ce reprezintă el. Vă rog să observați că și felul cum acționează este oarecum schizoid: pe de o parte comunică pe Twitter cu liderii din lumea întreagă în loc să apeleze la cutuma politică a secolului XX; ba chiar există bănuiala că a profitat de ajutorul, poate nesolicitat, al hackerilor, adică al luptătorilor de gherilă din The Game. Dar în același timp impune sancțiuni comerciale și visează să construiască ziduri la granița cu Mexicul. Ce fel de doctrină este asta? Greu de înțeles. E însă foarte ușor de înțeles că este o doctrină adoptată de foarte mulți oameni în vremurile noastre. Omul acela a fost ales președinte al Statelor Unite. Felul în care el se comportă în The Game reflectă comportamentul multora. Al unor răzvrătiți, am spune. Se folosesc de navă, dar îi schimbă cursul, făcând cale întoarsă. Se folosesc de The Game, dar îl convertesc la niște idealuri care nu sunt cele originare. Extrag revoluția mentală din revoluția tehnologică. Intră în sala de jocuri, iau ce le trebuie, apoi incendiază totul.

E destul de îngrijorător.

Prin urmare, scenariul pe care îl putem deduce din studierea vestigiilor arheologice ale Jocului din epoca sa de glorie este reprezentat de un conflict foarte dur, în care The Game, prins ca într-un clește între partizanii războiului de rezistență și răsculați, pare să fie la un pas de prăbușire.

Dar oare chiar stă să se prăbușească?

Găsesc acest aspect foarte fascinant, căci răspunsul e nu, nu stă să se prăbușească. The Game se clatină, este atacat de răzmeriță de toate felurile, dă naștere unor paradoxuri pe care nu știm cum să le gestionăm; întrebați-vă însă dacă există cu adevărat pe lume o dorință justificată, conștientă și inteligentă de a arunca în aer totul și de a părăsi The Game.

Nici pomeneală!

Valul de instrumente crește, capacitatea de a le folosi se extinde, atenția la riscurile pe care le prezintă e în creștere, tehnicile pentru amortizarea anumitor efecte secundare se îmbunătățesc. O civilizație care ar vrea să răstoarne totul nu s-ar comporta așa. Așa se comportă o civilizație care a hotărât să meargă înainte și să nu renunțe.

Și-atunci ce înseamnă chinul acesta, ce se petrece în vintrele The Game, de unde vine zvârcolirea aceasta dureroasă, cu ce scop crapă în două conștiința oamenilor?

Cum să numim acest fenomen pe hărțile noastre?

Carevasăzică au mers înainte pe drumul lor și, după ce au scăpat de secolul XX, s-au oprit pe un fel de tărâm al făgăduinței, unde The Game a ajuns să fie mai mult decât o tehnică, o ipoteză, un truc pentru oameni *chic*: a devenit o civilizație, o patrie a tuturor.

S-au scurs câțiva ani în care s-au făcut niște ajustări aparent minore, dar nu fără consecințe remarcabile. Postura om-tastatură-ecran s-a mai cizelat, transformându-se într-un fel de postură zero în care dispozitivele aproape că deveneau proteze organice ale trupului omenesc. Când aplicațiile au început să se înmulțească într-un ritm amețitor și a apărut ideea năstrușnică să transferăm datele pe niște nori desprinși parcă din basme, s-a născut pentru totdeauna orice graniță clară între lumea reală și lumea paralelă. Tehnologia permitea de-acum să treci dintr-o lume în cealaltă atât de rapid, încât realitatea a devenit cu adevărat un sistem cu două forțe motrice, așa cum fusese imaginat la începuturile insurecției. Conceptul de viață *adevărată*, deosebită de cea din dispozitive, s-a dizolvat în imaginea generalizată a unei singure table de joc, deschisă și accesibilă tuturor.

Cea mai productivă abordare a acestui scenariu s-a dovedit o anumită capacitate de a-l străbate în viteză, percepând sensul

lucrurilor, care tindea să iasă la suprafață, și generând traiectorii care puteau deveni contururi, adică idei, concepte, opere, produse. Era un gest inedit care se numește post-experiență și, așa cum am descoperit, era greu de înfăptuit. De aceea, surd, dar inexorabil, s-a format un soi de elită cu totul nouă, care nu prea avea de-a face cu aceea a secolului XX, nu avea deloc aceleași calități, ci se impunea printr-un talent numai al său: membrii acestei elite executau de minune exercițiul post-experienței și se mișcau dumnezeiește în împărăția acesteia. Poate că The Game fusese gândit ca o lume fără elite, dar nu s-a întâmplat așa. S-a format destul de repede un grup de oameni cu capacități extraordinare, care au început să impună modele, să adune averi, să dea tonul și să stabilească reguli. Din piesele arheologice analizate de noi e greu să ne dăm seama la ce nivel de dominație poate ajunge o asemenea castă. Dar ea există, se consolidează și este ușor de recunoscut în nervurile pământului din The Game. Este dovada unui efect neprevăzut, poate nedorit și în mod sigur neprefigurat.

De altfel, nu este singurul efect de acest fel. Vestigiile pe care le-am cercetat sunt pline de fosile în care se întrevăd o serie de efecte secundare incomode pe care The Game nu le prevăzuse. Cel mai evident este dorința mărinimoasă de a pune pe masa oricărui om un computer, împingând astfel mase întregi de la periferia societății către centrul The Game și distrugând vechile bariere de tip censitar sau cultural. Rezultatul electrizant a fost restituirea drepturilor și demnității multora, dar și privilegiul îndoielnic de a descoperi că nu întotdeauna scheletul Jocului e în stare să susțină excesul acela muscular. De exemplu, răspândirea unei specii de omenire augmentată, ajutată de răspândirea instrumentelor vândute la prețuri rezonabile, a dus de fapt la difuzarea capilară prin țesutul societății a conștiinței de sine. Însă unul dintre rezultate a fost un adevărat individualism generalizat, un fenomen care reflectă încă din denumirea sa un paradox nu tocmai ușor de gestionat. În orice caz, întruchipează o undă de șoc pe care The Game nu o aștepta, nu și-o imagina sub această formă sau pentru contracararea căreia nu avea încă instrumentele necesare.

Tot astfel, o exacerbare a capacității de calcul, gândită pentru a potoli foamea unor instrumente tot mai exigente, a răspândit vaga impresie că TOTUL este o cantitate normală și, într-o anumită măsură, chiar singura marfă pe care merită să o cumpărăm și pe care o putem vinde obținând profit. Așa cum am văzut, rezultatul a fost dezvoltarea unor coloși care dețin monopolul, a unor jocuri cu un singur jucător sau a unor afaceri ca niște monoposturi de Formula 1, ușor neliniștitoare. Faptul că nu se dezvoltă pe o planetă greoaie ca aceea din secolul XX face hazardată interpretarea lor drept pericole mortale. Nu este însă deloc sigur nici că vor conviețui fără riscuri pe alunecoasele ringuri de dans din The Game.

În cele din urmă, dacă vrem să fim fideli descoperirilor arheologice, trebuie să acceptăm o constatare destul de surprinzătoare: tocmai în anii săi de glorie, The Game începe să prezinte fisuri, dezechilibre, prăbușiri la adâncime. De la un anumit moment, îl vedem destul de clar sub asediul concomitent exercitat de trei forțe care, teoretic, nu prea au nimic în comun. Supraviețuitorii secolului XX, care nu s-au resemnat încă, puriștii Jocului, care revendică vocația eliberatoare de la începuturile insurecției, și marginalizații din The Game, recalcitranții, exclușii, cei care nu au câștigat niciodată. Cum se va vedea și pe hartă, curios e că aceste trei forțe, inclusiv nostalgicii secolului XX, atacă The Game din interior, înarmați cu instrumente digitale și chiar dependenți de acestea. Nu par să aibă nici cea mai mică intenție de a se întoarce la o civilizație predigitală. În cel puțin două cazuri (nostalgicii secolului XX și jucătorii necâștigători), s-ar spune că doresc chiar să-și ia cu ei instrumentele și să părăsească The Game, să profite de revoluția tehnologică, dar să-i dezamorseze consecințele mentale și sociale. O problemă fără soluție, pesemne.

Viclean, The Game îi lasă în pace, conștient fiind, poate, de propriile fisuri, dar convins că sunt detalii care vor fi anulate de avansarea de neoprit a modelului său. Cu greu își mai amintește că s-a născut ca să distrugă un trecut ce se dovedise nociv. De mult timp se prezintă drept o civilizație cu rațiuni intrinsece și cu obiective interne. Pentru mulți oameni, The Game nu e un

inamic, ci lumea pe care sunt mândri că au construit-o. Oricât ar fi de vehemenți opozanții, pare hotărâtoare hotărârea surdă cu care milioane de oameni ies din casă în fiecare zi ca să-și construiască părticica lor din The Game, convinși fiind că aceea e patria lor. Deja pregătesc fățiș următoarea etapă: inteligența artificială va transforma în câțiva ani cel de-al doilea război de rezistență într-o răzmeriță depășită. Se va discuta despre cu totul alte subiecte, iar scenariile asupra cărora se vor confrunta vor fi mult mai radicale. De altfel, am mai învățat că nimic din ceea ce se va petrece nu se va petrece întâmplător, ci pentru că a fost semănat, cu mulți ani înainte, pe ogoarele din The Game. Oricare va fi rezultatul inteligenței artificiale, oamenii au început să lucreze la acesta cu ani în urmă, când au acceptat pactul cu mașinile, au ales postura zero, au digitalizat lumea ca s-o poată elabora prin capacități de calcul imense, au preferat instrumentele în defavoarea teoriilor, i-au lăsat pe ingineri la cârma eliberării lor, au pornit către mările lumii paralele, au acceptat promisiunea unei omeniri augmentate, au repudiat elitele care îi învățaseră să se sacrifice, au acceptat riscurile câmpului deschis, au ales pacea și au uitat de infinit. Au semănat, acum culeg roadele și vor continua să le culeagă. Prin răsplata unor roade adesea nemaivăzute estompează capcana nostalgiei și revenirea perpetuă a fricii.

Cu multe pagini în urmă am început să colecționez urmele lăsate de oamenii aceștia în speranța că voi reuși să le reconstruiesc parcursul și să măsor distanța dintre fericirea și frica lor. Mă gândeam la niște hărți, și iată-mă în fața lor, răsfoindu-le, privindu-le, atingându-le. Recitesc denumirile, parcurg încă o dată cu privirea anumite margini, conturul frumos al unor granițe. Număr spațiile goale în care n-am găsit nimic. Ajustez unele cote, adaug detalii. Ca orice cartograf, știu că am făcut cât am putut de exact o muncă inevitabil inexactă. Căci, firește, lumea toată nu se află acolo. Desenând continente nu poți da seama de culoarea unei flori sau de ceea ce simt oamenii când privesc un apus de soare. Orice hartă este una dintre numeroasele lecturi posibile ale realității. Cea la care am lucrat eu înregistrează, practic, un singur aspect

din evoluția recentă a oamenilor: cotitura digitală. Dar, dacă am vrea să-i înțelegem cu adevărat pe oamenii aceștia, la fel de utilă s-ar putea dovedi și o istorie a medicamentelor, a sportului sau a felului în care mâncăm. Deși am dedicat un timp surprinzător de lung înțelegerii importanței Web-ului în viețile noastre, chiar și eu îmi dau seama că la fel de important ar fi fost să studiez elemente precum Prozac, Slow Food, doctrina teologică a Papei Ioan Paul II, Familia Simpson, Pulp Fiction, fenomenul Erasmus, moda tenișilor, dispariția bucătăriei de serviciu, răspândirea consumului de sushi, Amnesty International, MTV, Dubaiul, Bitcoin, încălzirea globală sau cariera cântăreței Madonna. Până și interzicerea pasei la portar în fotbal (în 1992) spune ceva despre noi. Desigur, ar trebui să avem capacitatea de a studia totul, de a cartografia totul suprapunând la sfârșit hărțile și bucurându-ne de rezultate. Aș spune că e un giumbușluc tipic pentru post-experiență, rezervat elitei din The Game. Poate că vor ști să-l execute cei care acum frecventează gimnaziul și după-amiaza joacă *Far Cry*. Am mari așteptări de la ei.

În orice caz, am făcut și noi ceva. Dacă reveniți la primele două capitole și le recitiți, vi se vor părea aproape preistorice [ei, nu vă apucați să faceți asta; e enervant, credeți-mă!]. Căci drum lung am străbătut de acolo și, oricâte greșeli am fi adunat pe parcurs, tot am găsit o cărare, în fața ochilor noștri s-a închegat ceva coerent, s-a ridicat la suprafață o genealogie și, ieșind din penumbră, ni s-a vădit profilul unei civilizații. Credeți-mă, e deja mare lucru! Poate că îmi exagerez meritele, dar astăzi, dacă fiul meu m-ar întreba încotro ne îndreptăm, știu să-i răspund. Dacă m-ar întreba de unde ne tragem, știu să-i răspund. Dacă m-ar întreba de ce facem tot ce facem, știu să-i răspund. Cu două sute de pagini în urmă trebuia să-l întreb eu pe el, dacă vă mai amintiți.

Bun, zis și făcut!

M-aș putea opri aici, vă puteți opri aici. Totuși, așa cum puteți constata cu ușurință, volumul mai are o parte. Nu e neapărat nevoie s-o citiți. Dar trebuia să o scriu, e o poveste a mea personală, un fel de luptă cu mine însumi. Căci, dacă desenezi hărți, până

la urmă îți vine cheful să le folosești călătorind pe mare. Eu doream să călătoresc mai ales în două regiuni care mă fascinează nespus: aceea a adevărului și aceea a operelor de artă. În zilele noastre se spun o mulțime de tâmpenii despre aceste regiuni, ceea ce mă enervează teribil. În fine, aveam chef să încerc să limpezesc puțin lucrurile, profitând de hărțile pe care le desenasem între timp. Vi s-ar putea părea un proiect ușor îngâmfat, dacă nu chiar arogant. Într-adevăr, așa și este.

Și mai există un ultim capitol intitulat *Contemporary Humanities*. Cred că am spus deja că expresia nu îmi aparține, ci e rodul orelor petrecute cu elevii Școlii Holden ca să înțelegem bine ce anume predăm, ce vrem să predăm și ce reușim să predăm de fapt. Nu reușeam să pricepem până când vreo doi, firește, mai tineri decât mine, au propus expresia *Contemporary Humanities*. Când am auzit-o, am înțeles că nu se referea doar la ceea ce predăm la Școala Holden, ci era o expresie care avea de-a face cu The Game, ba chiar denumea cu o precizie neobișnuită o zonă strategică și centrală din The Game, cam pustie la ora actuală. Abia atunci am aflat cum se numește cartierul în care locuiesc eu.

Prin urmare, veți regăsi această expresie ca titlu pentru ultimul capitol. Este capitolul în care vă spun ce cred eu despre toate acestea, despre The Game, insurecția digitală, Steve Jobs, Zuckerberg și chiar despre culorile de fond de pe WhatsApp. După cum veți fi remarcat, am încercat să mă abțin pe tot parcursul cărții de la a da verdicte. Nu pentru că aș fi timid sau laș, ci pentru că, atunci când studiez ceva, mă încurcă să mă gândesc dacă îmi place sau nu, să emit o judecată de valoare. Dacă îmi propun să studiez armoniile lui Debussy nu prea îmi e de folos să mă întreb dacă îmi place muzica lui. Iar dacă încerc să îmi înțeleg copiii, sunt sigur că mă abat mai puțin din drum dacă izbutesc să uit cât de mult îi iubesc. E vorba de o metodologie. Îmi e de ajutor. Am încredere în ea. Așadar, când vorbeam pe parcurs despre Web sau despre Facebook, am încercat să reduc la minimum efuziunile entuziaste sau înțepăturile disprețuitoare. În sfârșit, mă interesa să înțeleg, nu să judec. Nu era încă momentul judecății.

Dar la sfârșit... de ce nu? Voi scrie și ceea ce cred eu despre toate acestea. Priviți opiniile mele drept un generic de final, dacă mai rezistați. Cumva, chiar asta sunt.

A, era să uit! Mișcarea 5 Stele a reușit să formeze un guvern aliindu-se cu Lega Nord, partidul populist și xenofob de care vă povesteam. Vă spun doar așa, pentru că v-am promis. Să le fie de bine!

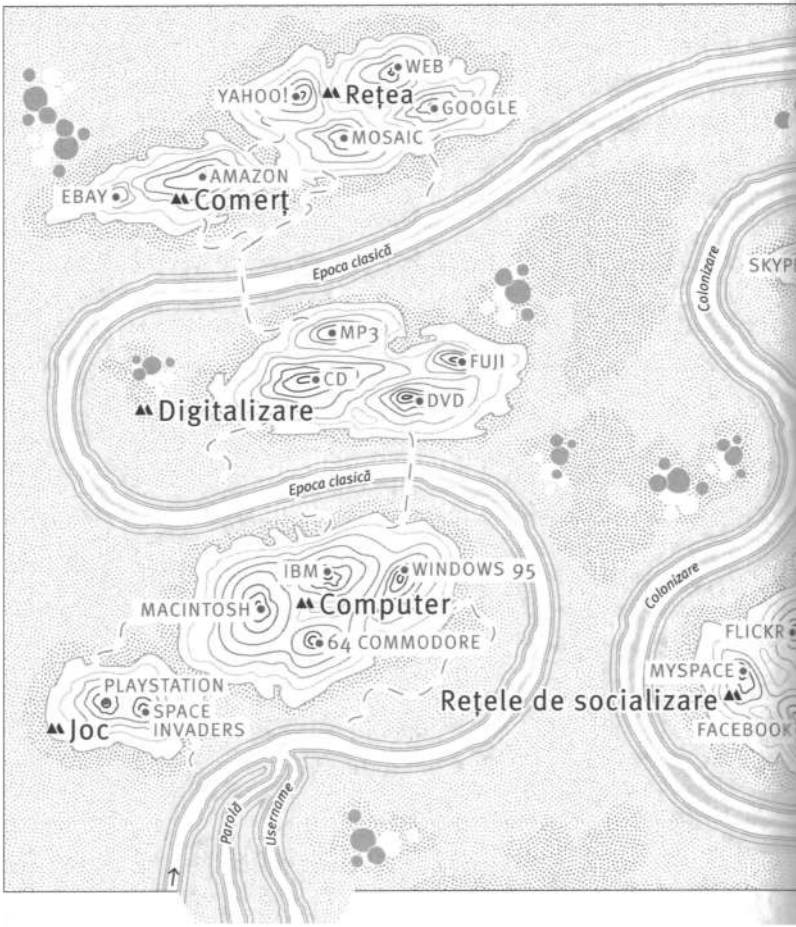
The Game
Username
Password

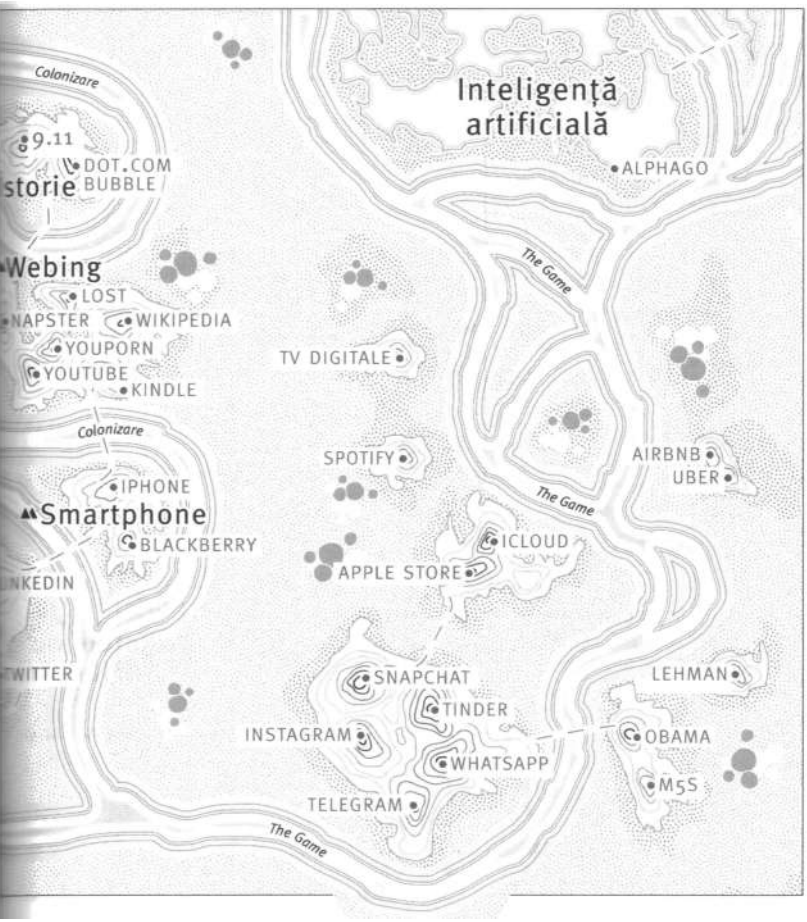
Play

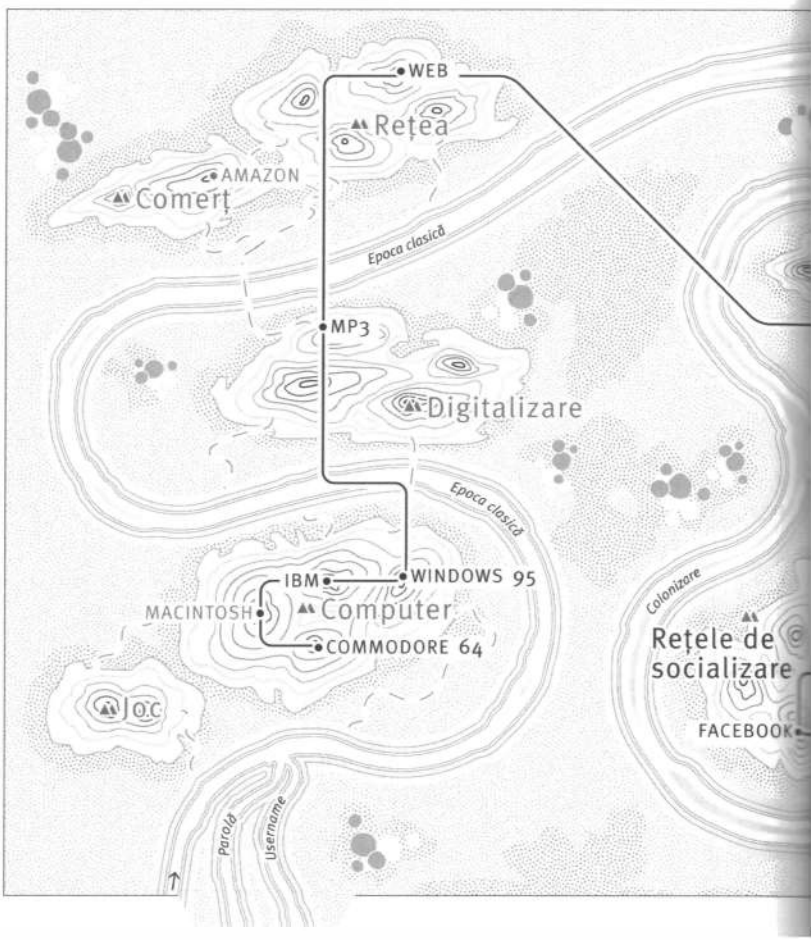
▶ Maps

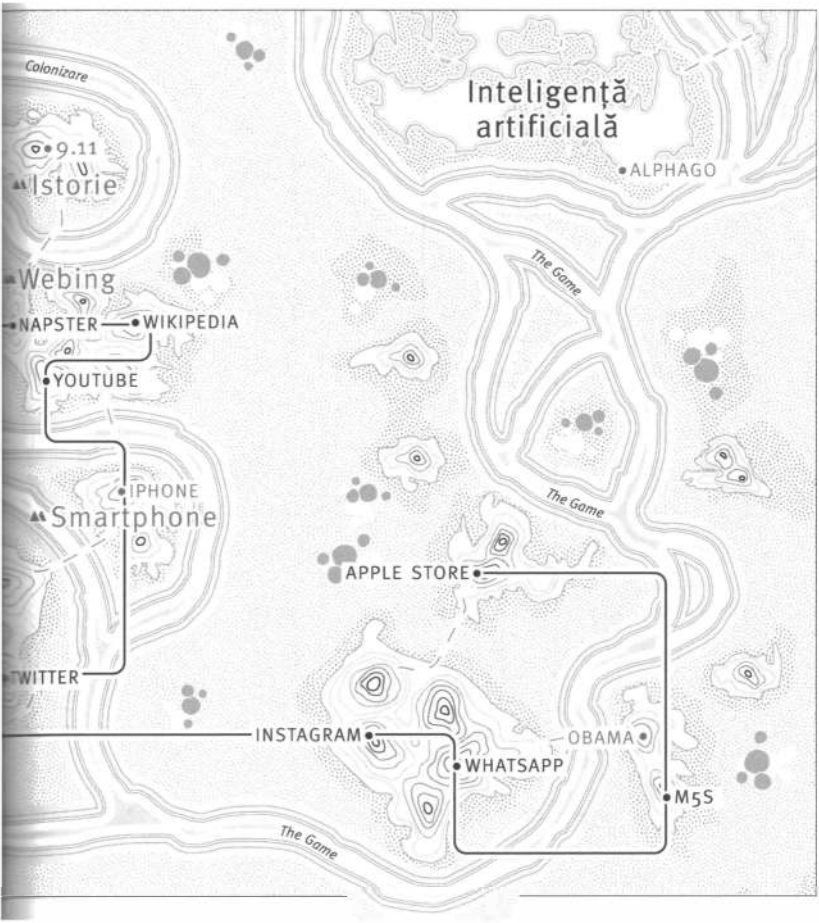
1. The Game
2. Individualismul generalizat
3. Postura Zero
4. Amurgul elitelor
5. Dematerializarea
6. Post-experiența
7. Redescoperirea totului

Level up

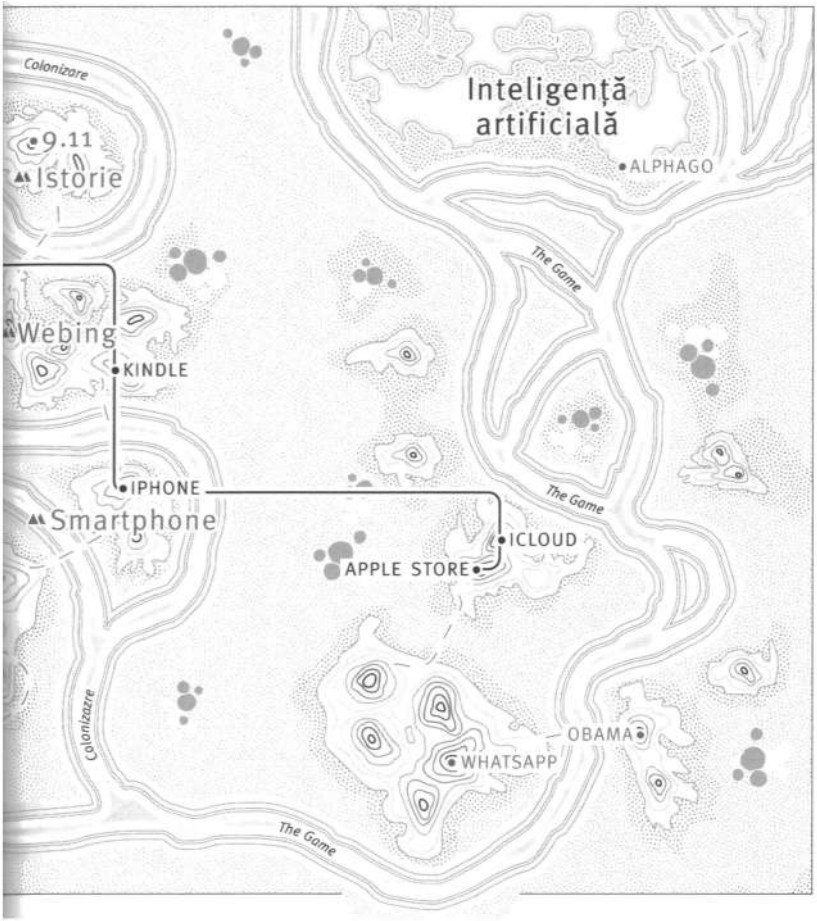

WEB
YAHOO!
Rețea
GOOGLE
MOSAIC
AMAZON
EBAY
Comerț
Epoca clasică
Colonizare
SKYPE
MP3
FUJI
CD
DVD
Digitalizare
Epoca clasică
IBM
WINDOWS 95
MACINTOSH
Computer
64 COMMODORE
Colonizare
FLICKR
MYSPACE
PLAYSTATION
SPACE INVADERS
Joc
Rețele de socializare
FACEBOOK
Parolă
Username

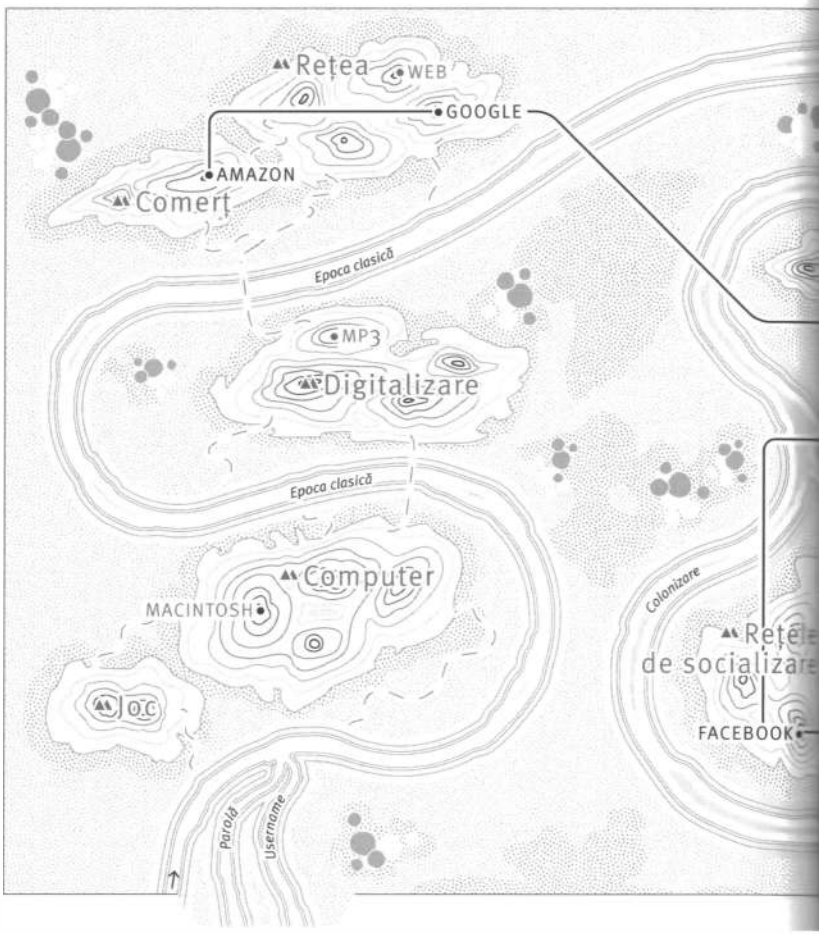

Colonizare
9.11
DOT.COM
BUBBLE
storie
Webing
LOST
NAPSTER
WIKIPEDIA
YOUPORN
YOUTUBE
KINDLE
Colonizare
IPHONE
Smartphone
BLACKBERRY
NKEDIN
WITTER
Inteligență artificială
ALPHAGO
The Game
TV DIGITALE
SPOTIFY
AIRBNB
UBER
The Game
ICLOUD
APPLE STORE
SNAPCHAT
TINDER
LEHMAN
INSTAGRAM
WHATSAPP
OBAMA
M5S
TELEGRAM
The Game

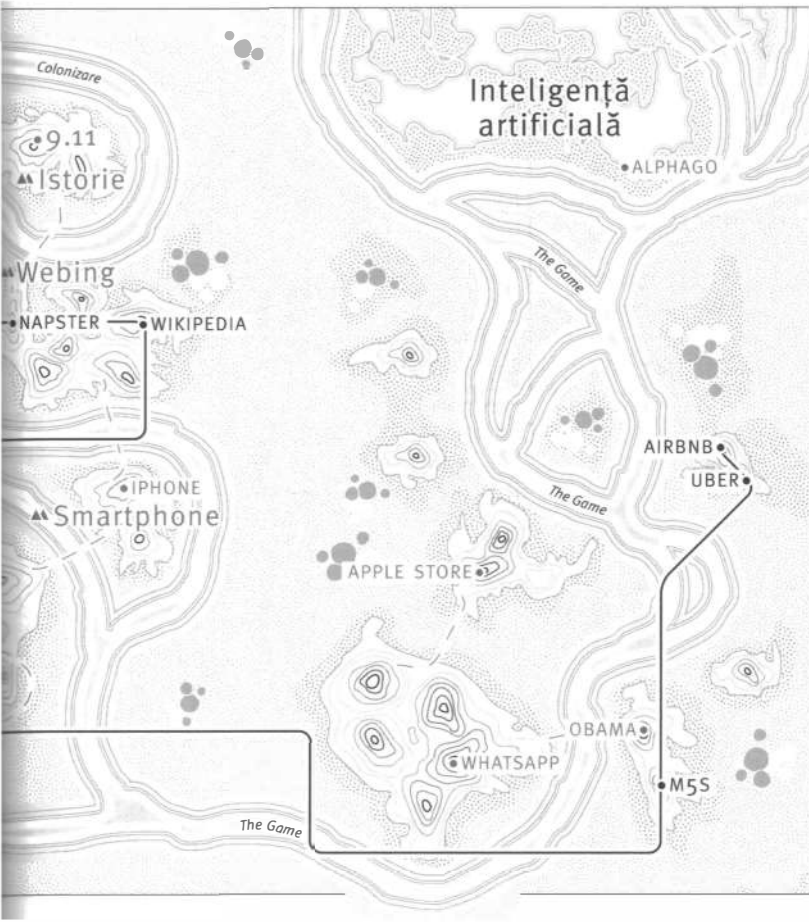

WEB
Rețea
AMAZON
Comerț
Epoca clasică
MP3
Digitalizare
Epoca clasică
IBM
WINDOWS 95
MACINTOSH
Computer
COMMODORE 64
Joc
Parolă
Username
Colonizare
Rețele de socializare
FACEBOOK


Colonizare
Inteligență artificială
9.11
Istorie
ALPHAGO
Webing
The Game
NAPSTER
WIKIPEDIA
YOUTUBE
IPHONE
Smartphone
The Game
APPLE STORE
TWITTER
INSTAGRAM
OBAMA
WHATSAPP
M5S
The Game

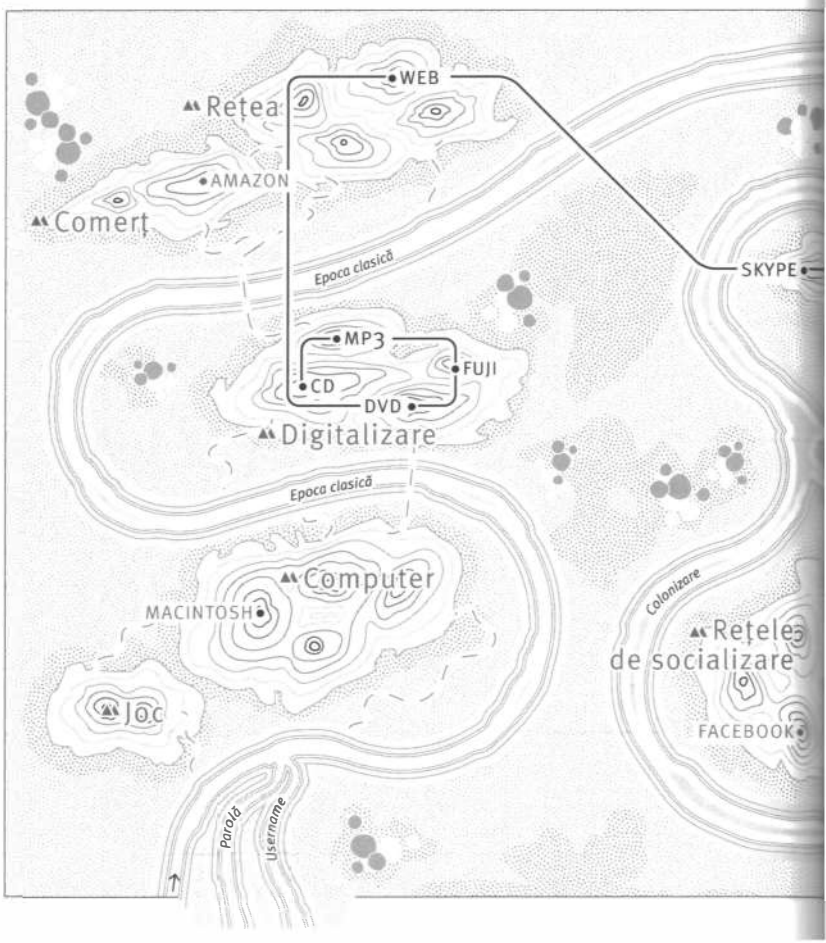
WEB
Rețea
AMAZON
Comerț
Epoca clasică
SKYPE
MP3
Digitalizare
Epoca clasică
Colonizare
MACINTOSH
Computer
Joc
SPACE INVADERS
Rețele de socializare
FACEBOOK
Parolă
Username

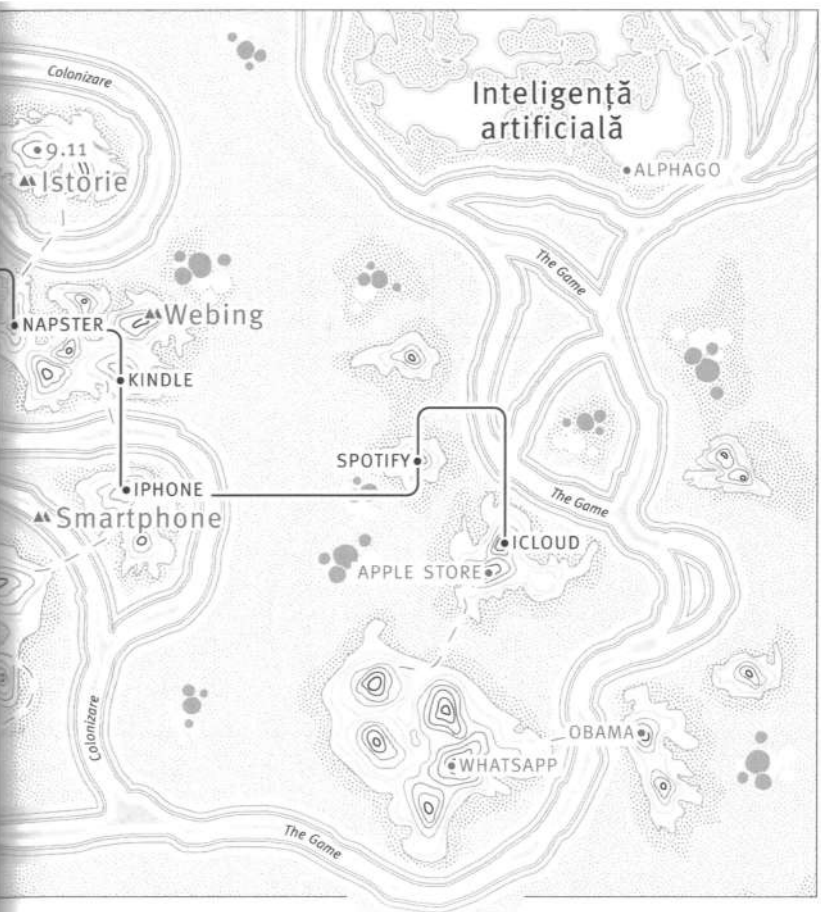

Colonizare
9.11
Istorie
Inteligență artificială
ALPHAGO
The Game
Webing
KINDLE
IPHONE
Smartphone
The Game
ICLOUD
APPLE STORE
Colonizare
OBAMA
WHATSAPP
The Game

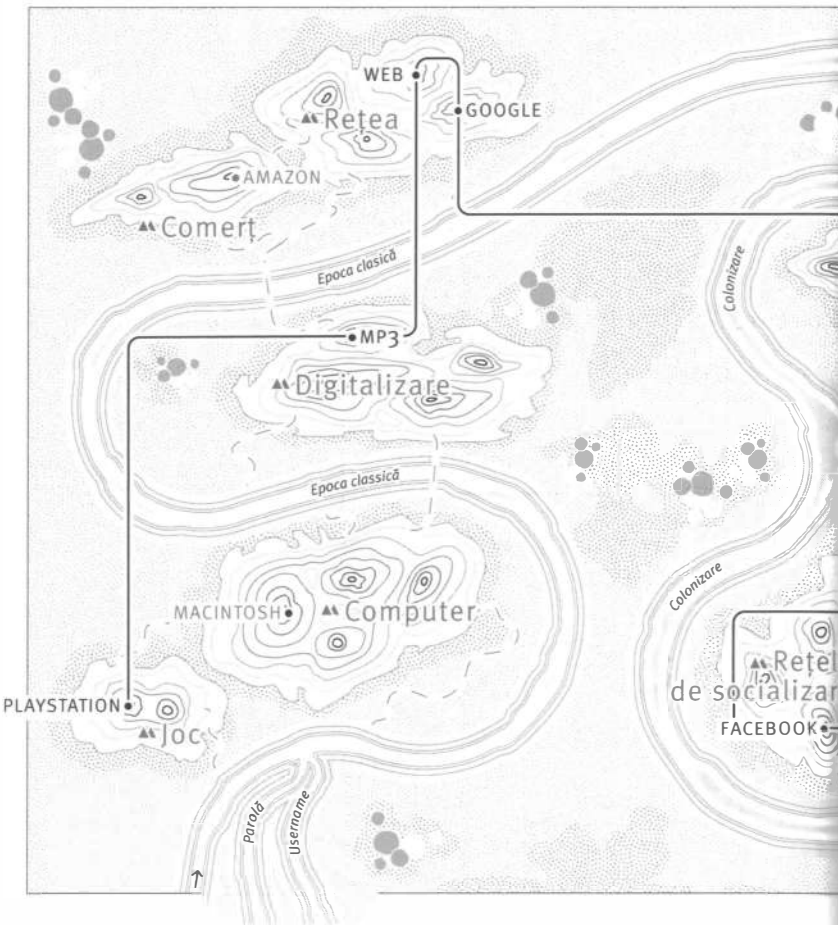

Rețea
WEB
GOOGLE
AMAZON
Comerț
Epoca clasică
MP3
Digitalizare
Epoca clasică
Computer
MACINTOSH
OC
Parolă
Username
Colonizare
Rețele
de socializare
FACEBOOK

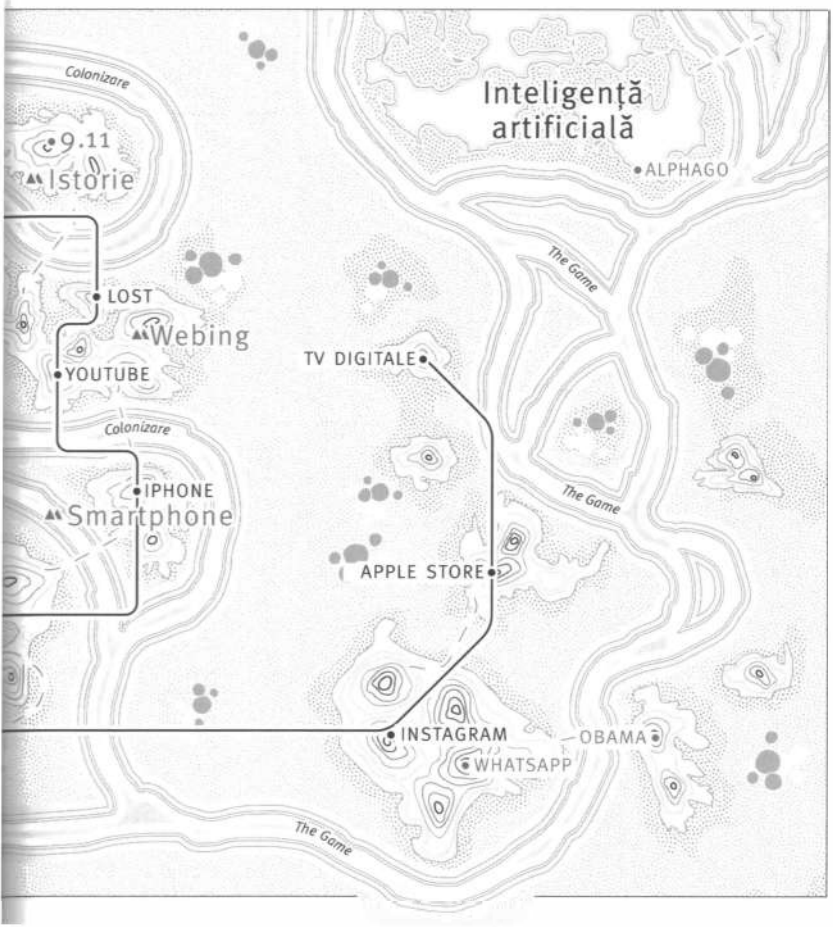

Colonizare
9.11
Istorie
Webing
NAPSTER
WIKIPEDIA
IPHONE
Smartphone
Inteligență artificială
ALPHAGO
The Game
AIRBNB
UBER
The Game
APPLE STORE
OBAMA
WHATSAPP
M5S
The Game

Dematerializarea

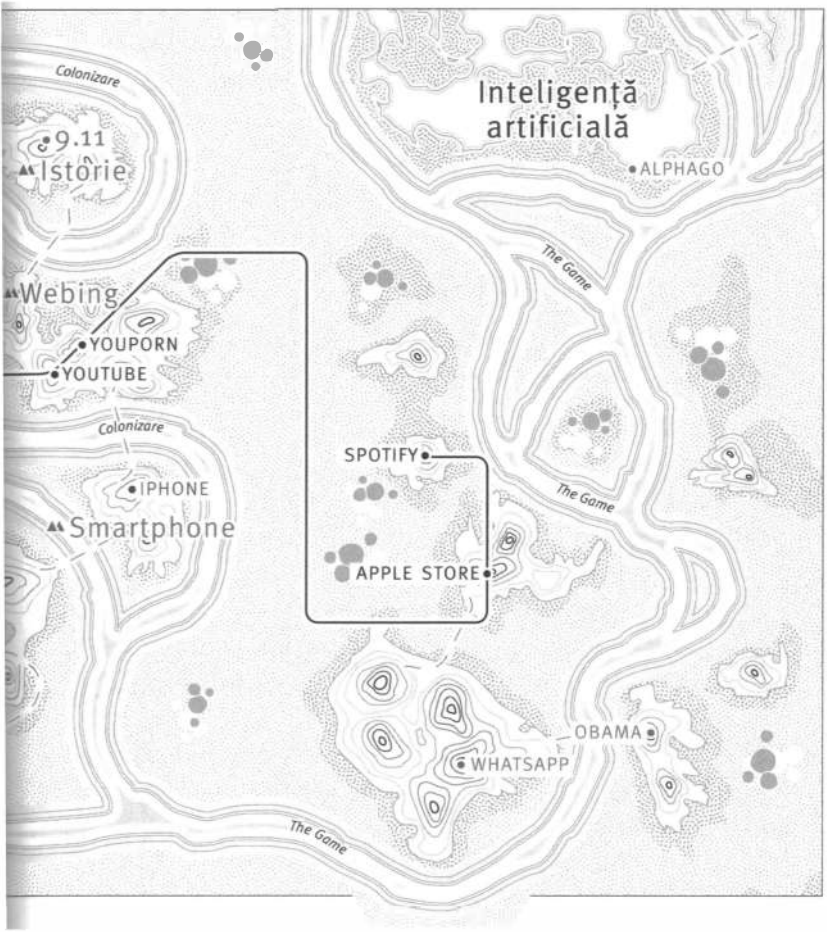



Colonizare
9.11
Istorie
Inteligență artificială
ALPHAGO
The Game
NAPSTER
Webing
KINDLE
SPOTIFY
IPHONE
Smartphone
The Game
ICLOUD
APPLE STORE
Colonizare
OBAMA
WHATSAPP
The Game


WEB
GOOGLE
Rețea
AMAZON
Comerț
Epoca clasică
MP3
Digitalizare
Epoca clasică
Colonizare
Colonizare
MACINTOSH
Computer
PLAYSTATION
Joc
Rețel
de socializar
FACEBOOK
Parolă
Username


Colonizare
9.11
Istorie
LOST
Webing
YOUTUBE
Colonizare
IPHONE
Smartphone
Inteligență artificială
ALPHAGO
The Game
TV DIGITALE
The Game
APPLE STORE
INSTAGRAM
OBAMA
WHATSAPP
The Game

WEB
GOOGLE
Rețea
AMAZON
Comerț
Epoca clasică
Colonizare
MP3
Digitalizare
Epoca clasică
MACINTOSH
Computer
Colonizare
Joc
Rețel
de socializar
FACEBOOK
Parolă
Username


Colonizare
9.11
Istorie
Webing
YOUPORN
YOUTUBE
Colonizare
IPHONE
Smartphone
Inteligență artificială
ALPHAGO
The Game
SPOTIFY
The Game
APPLE STORE
OBAMA
WHATSAPP
The Game

The Game
Username
Password

Play

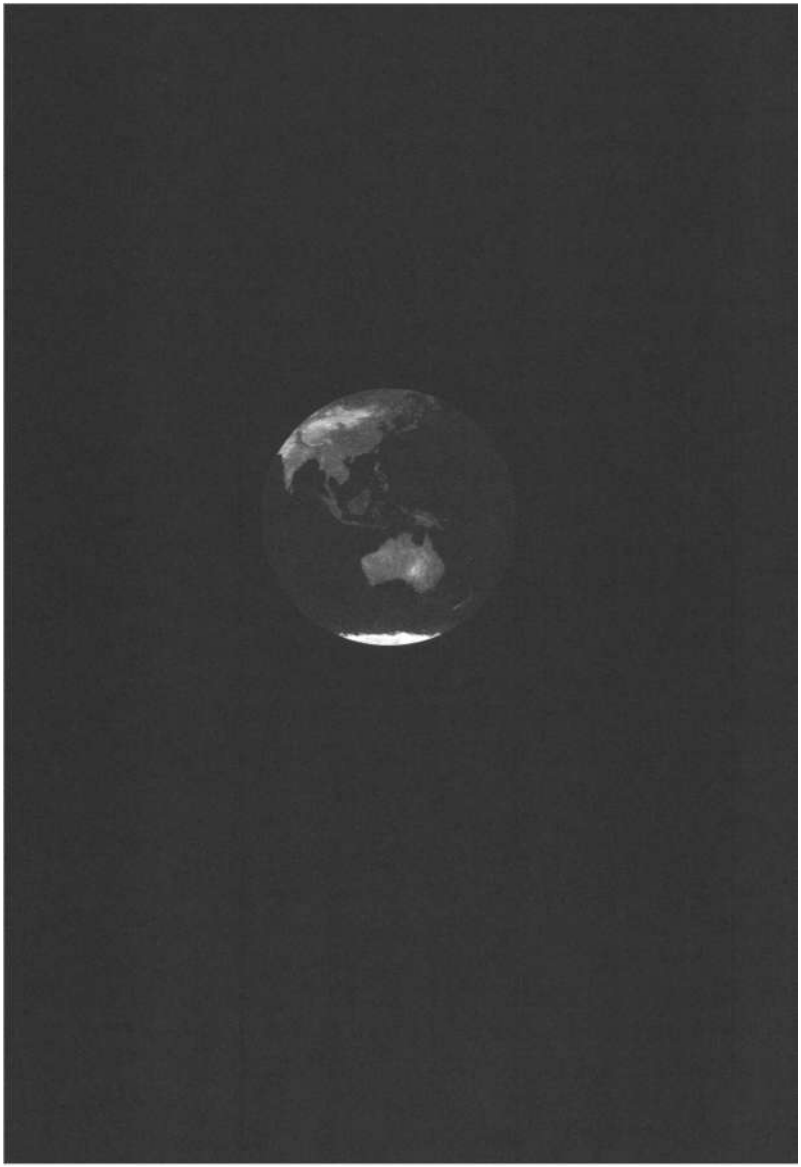
Maps

▶ Level up

1. Comete
   Ce mai rămâne din adevăr

2. Alte lumi paralele
   Ce mai rămâne din artă

3. Contemporary Humanities
   Ce ne mai rămâne de făcut



Comete

Ce mai rămâne din adevăr

În câmpul deschis din The Game, multe lucruri au devenit greu de deosebit, iar adevărul se numără printre acestea.

Mă rog, *adevărul*... să zicem un contur clar al lucrurilor, o variantă a evenimentelor care să poată fi confirmată, o definiție veridică pentru ceea ce se întâmplă. Ar fi deja mare lucru dacă am putea conta pe genul acesta minor de adevăr.

Dar asta nu se întâmplă. În The Game există ceva care pare să facă adevărul asupra faptelor și mai nesigur decât era în trecut. De altminteri, dacă îți alegi o tablă de joc pe care regula de bază e mișcarea, nu va fi tocmai simplu să ai acces la fapte în stadiul acela de nemișcare ce pare necesar pentru a le surprinde într-o definiție sigură. Dacă accepți să primești în joc un număr mare de jucători, portretul cotidian al lumii va fi alcătuit din atât de multe puncte de vedere, încât calitatea imaginii va fi grav afectată în cele din urmă. Dacă treci prin lume ca un fulger, ca în post-experiență, vei înțelege îndată că, pentru tine, adevărul este o secvență de fotograme în care fiecare fotogramă luată în parte nu este nici adevărată, nici falsă.

Încerc să simplific cât de mult se poate: The Game este prea instabil, dinamic și deschis pentru a fi un habitat pe placul unui animal sedentar, lent și impunător precum adevărul.

Poate că un exemplu ar fi de folos. Aleg unul care mă amuză destul de mult și care nu apelează la noțiuni prea importante. E o istorioară de acum câțiva ani, petrecută în plină epocă a Jocului.

La începutul lui 2014, o revistă franceză a dezvăluit, folosindu-se de o sumedenie de fotografii, că președintele François Hollande avea o amantă tânără și frumoasă. Pe atunci, partenera de viață oficială a lui Hollande era o ziaristă pe nume Valérie Trierweiler, care s-a cam supărat. A pus punct brusc relației cu președintele și s-a apucat să scrie o carte. Adică o carte prin care să se răzbune. O dare de seamă nemiloasă, feroce și detaliată a ceea ce putea însemna viața de zi cu zi a lui François Hollande. Apariția cărții a fost anunțată pentru data de 4 septembrie a aceluiași an. Fiind vorba de o aventură care fusese în atenția oricărui cetățean francez vreme de mai multe luni, așteptarea era la cote maxime. Câteva fragmente scurte lăsaseră de înțeles că Trierweiler tăiase în carne vie. Titlul, sarcastic, era următorul: *Merci pour ce moment* [*Mulțumesc pentru momentul acesta*]. Toată lumea știa că va fi o carte de proastă calitate.

A venit și data de 4 septembrie, și în ziua aceea gestionarul unei frumoase librării independente din Lorient (un oraș din regiunea Bretagne) a pus în vitrină anunțul următor: „Nu avem cartea scrisă de Trierweiler..." A adăugat un fel de emoticon, un *smiley*. Prin intermediul curenților carstici ai rețelelor de socializare, afișul a devenit viral și, în scurt timp, în vitrinele librăriilor independente din Franța au apărut afișe precum: „Nu avem cartea scrisă de Trierweiler; avem în schimb cărți de Balzac, Maupassant, Proust..." sau „Suntem librari, avem unsprezece mii de titluri și nu vrem să fim coș de gunoi pentru Trierweiler și Hollande". Fie că vă vine să credeți, fie că nu, un masiv curent de opinie s-a coagulat în câteva ore în jurul refuzului de a vinde cartea aceea. Cuvântul de ordine care îl unea în mod ironic era: *Nu mulțumesc pentru momentul acesta*. După încă vreo câteva ore au apărut și primele manifestări de solidaritate din străinătate. The Game e foarte rapid în această privință.

Pentru a înțelege chestiunea cum se cuvine, trebuie să ne amintim că librăriile independente luptau deja de ani de zile,

pe viață și pe moarte, împotriva Amazon, a marii distribuții și a lanțurilor de mari magazine. Puse la zid, se închideau una după alta, căzând cumva victime ale The Game. Odată cu ele părea să se stingă un anumit concept de librărie, o anumită cultură a cărții, o anumită civilizație. Așa se explică de ce o luptă atât de periferică până la urmă precum aceea împotriva unui volum de bârfe lipsite de eleganță a putut căpăta în momentul acela o relevanță simbolică incredibilă. În sfârșit, erau negri de supărare și, cum se întâmplă adesea, a fost de ajuns un incident mărunt ca să declanșeze o revoluție.

În timp ce se întâmplau toate acestea, cotidianul local din regiunea Bretagne (*France Ouest*) a făcut ceea ce se cuvine să facă un cotidian local din Bretagne: a trimis un jurnalist ca să-i ia un interviu librarului din Lorient. Omul de la care pornise răzmerița. Îmi imaginez că își propuneau să facă din el un personaj, dacă nu cumva chiar un erou. Se numea Damjan Petrovic. Trimisul special l-a întrebat cum de îi venise ideea să pună afișul acela. Iată ce a răspuns el:

— Păi de fapt nu primisem cartea scrisă de Trierweiler. Încă de dimineață tot intrau oameni să întrebe de ea, așa că la un moment dat m-am săturat să tot răspund la întrebări și am pus afișul în vitrină.

Pot să-mi imaginez mutra jurnalistului. Într-o ultimă încercare înduioșătoare de a salva povestea pentru care fusese trimis acolo, l-a întrebat pe Petrovic dacă va pune în vânzare cartea scrisă de Trierweiler când o va primi.

— Desigur, de ce nu? a răspuns serafic Petrovic.

Pe când se petreceau toate acestea, precum și în zilele imediat următoare publicării interviului, mișcarea *Nu mulțumesc pentru momentul acesta* a continuat să ia amploare, restituindu-le multor librari mândria identitară și, probabil, puterea de a rezista. Preț de un lung moment, toți s-au simțit ca niște eroi; și chiar erau eroi din multe puncte de vedere. Faptul că totul se născuse dintr-un echivoc li s-a părut celor mai mulți un amănunt amuzant.

Întrucât The Game păstrează totul în memorie, acum suntem în măsură să știm exact momentul în care amănuntul acela amuzant s-a pus în mișcare. E vorba de o fotografie postată pe Twitter pe 4 septembrie. Fotografia cu faimosul anunț. Urmează un comentariu de cinci cuvinte: *Un vrai libraire à Lorient* [*Un librar adevărat la Lorient*]. Mesajul fusese postat pe Twitter de o persoană oarecare, un trecător.

Din anecdota aceasta simpatică învățăm că, în sine, The Game este un teren alunecos, pe care evenimentele patinează de minune, și nu întotdeauna se îndreaptă în direcții previzibile. Nici măcar nu e nevoie de intervenția vreunui jucător puternic care să distorsioneze adevărul sau chiar să-l inventeze. Evenimentele pot să se urnească și singure, împinse de curenți subterani sau de infime impulsuri anonime. Din momentul acela, e greu să le prevezi traiectoria și e aproape imposibil să le-o mai modifici. Până la urmă, avem impresia că The Game e construit dintr-un material ciudat, *cu densitate redusă*, care permite formarea ușoară și rapidă a adevărurilor, precum și deplasarea acestora. În trecut, pentru a construi un adevăr sau numai pentru a-i deplasa vreun fragment era nevoie de o forță musculară sau de o expertiză de ani de zile, ca să zicem așa. De fapt, era un sport rezervat mai cu seamă unui anumit grup de jucători. În The Game însă, tocmai din pricina densității reduse, deplasarea adevărului pare la îndemâna oricui, iar producerea acestuia pare un joc de copii.

După cum bine știm, asta ne creează dificultăți.

Ca să avem măcar iluzia că reușim să controlăm situația, de ceva timp încoace ne folosim de o categorie care ne aduce mari satisfacții: post-adevărul. Marota noastră este: *de-acum trăim în epoca post-adevărului*. Să vă explic despre ce e vorba. Ne-am convins că The Game a generat o lume în care adevărul faptelor nu e chiar hotărâtor pentru a-ți forma o părere sau pentru a lua decizii. Aparent, am mers mai departe, am depășit faptele, acționăm pe baza unor convingeri improvizate, dacă nu cumva chiar pe știri evident false. Penetrarea masivă a acestor convingeri este consecința

faptului că par foarte simple, elementare și compacte precum ceea ce Descartes numea „idei clare și distincte". Adesea, forța lor vine și din ambalajul impecabil, realizat cu viclenie. Se spune că ar înflori mai ales acolo unde se manifestă resentimentul față de elite, față de experți, față de membrii cluburilor în care, în trecut, *se construia* adevărul. A nu acorda importanță adevărului evenimentelor este până la urmă un mod de a-i scoate pe ei din joc; este, probabil, ultimul suflu al unei revolte începute cu mult timp în urmă.

Ajunși aici, ar trebui să ne întrebăm dacă aceasta este o teorie validă. Cu alte cuvinte, ne ajută teoria post-adevărului să înțelegem cum stau lucrurile?

După ce am studiat The Game de-a lungul atâtor pagini, putem afirma cu siguranță următoarele: este o teorie prea rudimentară ca să poată da seama de ceea ce se întâmplă. The Game nu e nici atât de simplu, nici atât de infantil. În el există mai multe nuanțe, nu doar jucători inteligenți care respectă evenimentele și jucători slabi care sunt în stare numai de raționamente viscerale. Ideea conform căreia o parte a omenirii a pornit, cu ajutorul revoluției digitale, către un iraționalism ignorant și obscurantist, ușor de manipulat, nu este potrivită pentru a explica evoluția adevărului, a faptelor și a interpretării pe care noi le-o atribuim. Veți avea mai mult succes dacă veți încerca să faceți sushi folosind un topor. Ca să mă înțelegeți mai bine, trebuie să fac un pas înapoi și să pornesc de la două întâmplări care vă sunt cu siguranță cunoscute.

> Precum se știe, pe 5 februarie 2003 (în plină eră a colonizării teritoriului The Game), Colin Powell, pe atunci secretar de stat al SUA, a prezentat în fața Națiunilor Unite dovezile că regimul lui Saddam din Irak deținea și dezvolta armament de distrugere în masă. A făcut și un frumos număr teatral, cu o fiolă de antrax. A fost foarte convingător. După o lună și jumătate, prevalându-se de probele împotriva lui Saddam, Statele Unite invadau Irakul. Începea un război cu consecințe incalculabile în scenariul geopolitic al Orientului Mijlociu; ca să

fim mai exacți, războiul acela avea să aibă repercusiuni imense asupra vieții și morții foarte multor oameni. Din păcate, știm astăzi cu certitudine că probele prezentate în ziua aceea de Colin Powell erau fabricate în modul cel mai ridicol. La numai doi ani după interpretarea aceea de toată frumusețea de la ONU, chiar Colin Powell a recunoscut că discursul acela avea să fie pentru totdeauna o pată pe cariera sa politică. A susținut că el era de bună-credință și a dat vina pe CIA, care ar fi orchestrat deliberat toată minciuna. Cei de la CIA au luat-o ca pe un compliment.

Trecând la subiecte mai frivole, un ciclist pe nume Lance Armstrong a câștigat, în perioada 1999–2005, șapte ediții ale Turului Franței. Nimeni nu mai reușise o asemenea performanță în istoria ciclismului. Anterior, Armstrong suferise de cancer și faptul că, după ce învinsese boala, revenise la sport și devenise cel mai mare ciclist din toate timpurile a fost vreme de mulți ani o poveste fascinantă, care demonstra o forță și o încredere în viață cu siguranță utile pentru nenumărați oameni ca să se dea jos din pat dimineața, oricare le-ar fi fost soarta. Mai trebuie spus că Armstrong însuși s-a dedicat luptei împotriva cancerului, devenind într-o anumită măsură un erou care, în numele tuturor, învinsese răul și teama de rău. Din nefericire, acum știm sigur că Armstrong a câștigat cele șapte ediții ale Turului Franței dopându-se din greu, cu perseverență și pricepere. Firește, pe atunci a negat de nenumărate ori orice acuzație, deși știa prea bine care era adevărul. Cu un tupeu care poate să stârnească chiar admirația, n-a încetat nici o clipă să-și continue cariera de erou. Apoi a mărturisit totul când dovezile au devenit de netăgăduit, în emisiunea prezentată de Oprah Winfrey.

Interesant e că, în cazul celor două enormități prezentate mai sus, nici NU NE-A TRECUT PRIN CAP SĂ VORBIM DESPRE POST-ADEVĂR. Expresia exista, fusese deja inventată, dar, evident, multora nu li s-a părut de folos în înțelegerea fenomenului. Era la îndemână,

dar nu știam ce să facem cu ea. Numeam pur și simplu minciuni spusele lui Bush și Armstrong și nu ni se păreau chiar așa de diferite față de ceea ce se întâmpla de secole. Prin urmare, expresia *post-adevăr* rămăsese în vreun pliu ascuns al limbajului colectiv. Acolo a hibernat până când, după câțiva ani, a explodat literalmente, împinsă la suprafață de două evenimente ciudate: de Brexit și de alegerea lui Trump. În ambele cazuri, opinia publică mai fidelă scenariului dominant și elita care concepuse scenariul pe baza căruia guverna au devenit dintr-odată sensibile la numeroasele minciuni puse în circulație în jurul celor două subiecte politice, precum și la cât le era de greu să-i convingă pe oameni să se întoarcă la realitate sau măcar LA CEEA CE CREDEAU EI CĂ ESTE REALITATEA. Nu le venea să creadă că oamenii votaseră așa. Erau atât de convinși că aveau dreptate, încât au anunțat în foarte scurt timp inaugurarea unei lumi în care realitatea nu prea mai conta, fiind acoperită de legende. Ciudat e că nici nu le-a trecut prin cap că lucrurile ar fi putut fi interpretate și pe dos: pentru un susținător al Brexit-ului, de pildă, probabil că realitatea era viața lui de câine, pe când a acorda încrederea unei entități distante și încriptate precum Europa părea o alegere irațională și impulsivă. Dar cei mai mulți n-au privit lucrurile astfel. A fost mai eficient să propovăduiască începutul unei etape epocale, sfârșitul unui anumit tip de civilizație. „Acum, când trăim în epoca post-adevărului..."

Rezum: când credeam în minciunile spuse de Bush și de Armstrong, totul era cât de cât normal; când cineva a început să spună că Obama s-a născut în Kenya, și nu în SUA, am derapat în epoca disprețului față de realitate și a deciziilor impulsive.

Mai brutal, am putea spune așa: post-adevărul este numele pe care noi, elitele, îl atribuim minciunilor spuse de alții, și nu de noi. Odinioară le numeam EREZII.

Dar nu e nevoie de atâta brutalitate în exprimare, deci mă întorc la exprimarea mai potolită. Teoria post-adevărului este, fără doar și poate, produsul unei elite intelectuale speriate, conștientă că nu mai controlează producția zilnică de adevăruri. Dă dovadă

de o înțelegere lucidă atunci când înregistrează o desprindere bruscă între dorința de adevăr și cunoașterea realității; însă apoi pune această desprindere pe seama derivei irațională generate de The Game, iar în momentul acela nu mai înțelege nimic. Apelează cumva tot o concepție despre ADEVĂRUL FAPTELOR tipică secolului XX, statică, fără să priceapă că THE GAME E PREA FLUID CA SĂ ȘI-O POATĂ PERMITE ȘI PREA AVANSAT CA SĂ SE POATĂ MULȚUMI CU ACEASTA. E atât de fluid și de avansat, încât și-a creat destul de repede propriul model de adevăr, adaptat propriilor reguli. Și l-a creat intervenind asupra unui anumit punct pe care acum nu l-aș putea denumi altfel decât *design*. Aș spune că The Game a modificat designul adevărului. Nu a disipat adevărul, nu i-a schimbat funcțiunea, nu l-a mutat de unde se afla, adică din centrul lumii; pur și simplu i-a oferit un altfel de design. Nu vă gândiți la un detaliu estetic, ci interpretați termenul *design* în sensul său cel mai înalt. The Game a modificat până și designul intern, logic și funcțional al adevărului. Ca să spunem așa, a făcut din adevăr ceea ce Steve Jobs a făcut din telefonul mobil.

În încercarea de a vă convinge, trebuie să fac apel la un obiect pe care îl credeam de mult dispărut. Dar nu e așa!

CIUDATUL CAZ INSTRUCTIV AL COMERȚULUI CU DISCURI DE VINIL

Discurile de vinil sunt niște plăci din PVC care, ani de-a rândul, de la sfârșitul celui de-al Doilea Război Mondial și până în anii '70, a fost suportul cel mai răspândit pentru muzica ascultată la domiciliu. Existau două tipuri: cel de 33 de rotații pe minut și cel de 45 de rotații pe minut*. În anii '70 a început să intre în declin din cauza inventării unui obiect de mici dimensiuni care pe atunci părea revoluționar: caseta cu bandă magnetică. Nu doar

* În terminologia românească s-au preluat abrevierile LP (din engl. *long play*) pentru plăcile de patefon cu 33 rotații/minut și SP sau *single* (din engl. *single play*) pentru cele produse pentru 45 rotații/minut.

denumirea era enervantă, ci și obiectul. Totuși, costa mai puțin, o țineai în buzunar și puteai înregistra ce melodii voiai, cam cum ți-ai face astăzi un playlist pe Spotify sau pe iTunes. [Deschid o paranteză. În școli ar trebui să se facă următorul experiment: un elev își înregistrează o casetă cu cântecele preferate, iar un altul își face un playlist pe Spotify. La sfârșitul întrecerii, primul care își mai permite să facă mofturi și să se împotrivească revoluției digitale va fi aspru pedepsit.] Să revenim. La sfârșitul anilor '80 a apărut CD-ul, care i-a împăcat pe toți: era digital, precis, rapid și drăguț. Avea un defect: costa prea mult. Și într-adevăr, l-am tolerat doar până când s-a inventat o soluție mai bună. Cu această ocazie, am făcut lucrurile în stil mare, creând formatul MP3: muzica era stocată în format digital în structuri de depozitare pe care le-am putea numi *fișiere arhivate*, mai imateriale, volatile și invizibile decât cele folosite pentru CD-uri. Dimensiunile erau minime, viteza maximă. De la zâne încoace nu mai pomeniserăm una ca asta. Pentru că nu ocupau deloc spațiu și puteau fi accesate extrem de rapid de pe orice dispozitiv, au devenit formatul în care ascultăm noi muzica. Au un defect: calitatea sunetului este inferioară față de muzica în format analogic. Dar nimănui nu-i pasă. De altfel, trăim într-o lume care renunță cu plăcere la un strop de calitate sau de poezie în favoarea rapidității. Toți am crescut cu oala de presiune.

Unde rămăsesem? Așa, la discurile de vinil. Desigur, odată cu apariția MP3-ului, vinilul s-a dus pe copcă. Chiar au încetat producția. Au mai rămas doar vreo câțiva artizani, rezistând în atelierele lor, ca aceia care fac pantofii manual. Mai există, desigur. Dar adevărul e că discul de vinil murise. Fie-i țărâna ușoară!

Apoi, la un moment dat, a apărut următoarea știre: în 2016, încasările din vânzările discurilor de vinil le-au depășit pe cele din muzica în format digital.

Lovitură de teatru!

Știrea chiar a apărut prin ziare, să știți! Poate că vă amintiți de ea, se discuta și la bar uneori, sau la restaurant...

Vă dați seama că, în fața unei știri de genul acesta, unul ca mine își închide telefonul, își lasă copiii în grija vecinilor, scoate

berea din frigider și începe să studieze. Asupra mea are efectul pe care îl are asupra dumneavoastră noul sezon din serialul preferat. [Sincer să fiu, nu știu care dintre noi e mai afectat.]

Așa că am început să studiez, am disecat știrea și vă prezint câteva lucruri pe care le-am descoperit.

Din câte se știe, doar în săptămâna de dinaintea Crăciunului, doar în Marea Britanie și doar în 2016 încasările din vânzările discurilor de vinil le-au depășit de fapt pe cele din descărcările de muzică în format digital. Cu un an înainte, și în SUA se petrecuse ceva asemănător, dar fenomenul fusese de amploare mult mai redusă: încasările din vânzările discurilor de vinil le depășiseră pe acelea din serviciile gratuite de descărcare, în care veniturile provin exclusiv din publicitate (de exemplu, YouTube sau Spotify varianta *basic*). Dar, dacă adunăm și descărcările care se plătesc (puțin, dar se plătesc), povestea se schimbă: sumele vehiculate în industria discurilor de vinil sunt o zecime din cele ale muzicii descărcate. Ar fi utilă o viziune de ansamblu. Analizând datele și limitându-ne la piața din SUA din anul 2016, din totalul sumelor cheltuite pentru ascultarea muzicii înregistrate, cota de piață a discurilor de vinil abia ajunge la 6%, în timp ce aceea a descărcărilor de înregistrări în format digital depășește 60%. Suntem foarte departe de o eventuală răsturnare a ierarhiei.

Până acum am vorbit numai despre bani. Întrucât accesul la un întreg album costă ridicol de puțin pe Spotify, iar un LP e în jur de 15 euro, înțelegem că, dacă am contabiliza orele de ascultare, deci prezența efectivă a discului de vinil în viața oamenilor, fenomenul s-ar estompa și mai mult. Să adăugăm și statistica, pusă la dispoziție cu generozitate de BBC (realizată de oameni care se trezesc de dimineață ca să analizeze circuitul banilor, să le dea Dumnezeu sănătate), care ne arată că jumătate din cei care cumpără un disc de vinil nici nu îl ascultă de fapt. Nici măcar la o lună după ce l-au cumpărat. Ce făpturi grozave (7% din cumpărători nici măcar nu au pick-up acasă)!

Acestea fiind spuse, trebuie să consemnăm totuși că fenomenul e real și surprinzător. De zece ani încoace, numărul de discuri

de vinil vândute la nivel mondial crește în fiecare an. Pentru 2018 previziunile sunt de 40 de milioane de bucăți vândute în toată lumea. Este un număr impresionant având în vedere prețul ridicat al discurilor de vinil; în plus, acestea sunt grele, dificil de ascultat, se murdăresc, se deteriorează, ocupă spațiu și trebuie întoarse la fiecare 30 de minute. Dar, firește, și acestea sunt date care trebuie disecate și interpretate cum se cuvine: tot 40 de milioane de discuri de vinil s-au vândut și în 1991, adică în anul în care s-a decis că totul se dusese de râpă și că numai nebunii aveau să continue fabricația de discuri de vinil. Când acestea erau pe val (în 1981 să zicem, cu un an înainte de Pablito Rossi la Campionatele Mondiale de Fotbal*), se vindeau un miliard de discuri din PVC.

40 de milioane. Un miliard.

Voilà!

Și acum să ne întoarcem la știrea de la care am plecat. ÎN 2016, ÎNCASĂRILE DIN VÂNZĂRILE DISCURILOR DE VINIL LE-AU DEPĂȘIT PE ACELEA DIN VÂNZAREA MUZICII ÎN FORMAT DIGITAL. Să nu faceți greșeala să râdeți cu un aer de superioritate și să o considerați un exemplu tipic de *fake news*, invocând epoca post-adevărului. Din fericire, lucrurile nu sunt chiar atât de simple. De fapt, e vorba de ceea ce vom numi adevăr-rapid: o mașinuță de comunicare foarte sofisticată și foarte răspândită, a cărei eficacitate nu are egal. O invenție splendidă a Jocului. Îngăduiți-mi să vă explic cum funcționează.

* Autorul se referă la fotbalistul italian Paolo Rossi, alintat Pablito, care, din postura de atacant al Națională Italiei, a reușit să marcheze trei goluri în finala jucată împotriva selecționatei Germaniei de Vest și câștigată de Italia cu 3–1 la Campionatul Mondial de Fotbal din Spania desfășurat în 1982. Mai mult, Paolo Rossi a câștigat titlul de golgheter al Campionatului Mondial și, în același an, Balonul de Aur.

MAȘINUȚA GENIALĂ DE ADEVĂR-RAPID

Adevărul-rapid este un adevăr care, pentru a ajunge la suprafața lumii – adică pentru a deveni lizibil pentru cei mulți și pentru a atrage atenția oamenilor – se reconstruiește după principii aerodinamice, pierzând pe parcurs din exactitate și din precizie, dar câștigând sinteză și rapiditate. Hai să zicem că tot pierde din exactitate și precizie până când consideră că a ajuns la sinteza și viteza necesare pentru a ajunge la suprafața lumii. Odată ce le-a obținut, se oprește. N-ar irosi niciodată nici măcar un dram de exactitate. Ne-o putem imagina cam ca pe un animal care concurează cu multe altele în lupta pentru supraviețuire. În fiecare dimineață se trezesc multe adevăruri, și toate au drept unic obiectiv supraviețuirea, adică să devină cunoscute, să ajungă la suprafața lumii. Nu va supraviețui adevărul cel mai exact și mai precis, ci acela care se deplasează mai repede, care ajunge primul la suprafața lumii.

Să luăm exemplul discurilor de vinil. ÎN 2016, ÎNCASĂRILE DIN VÂNZĂRILE DISCURILOR DE VINIL LE-AU DEPĂȘIT PE ACELEA DIN VÂNZAREA MUZICII ÎN FORMAT DIGITAL. Priviți această frază ca pe rezultatul final al unui drum foarte lung și încercați să ajungeți la punctul din care pornește drumul acela. Dacă faceți asta, veți descoperi un adevăr: contrar oricărei logici, în ultimii ani pe planeta Terra s-au vândut zeci de milioane de discuri de vinil. Este un adevăr straniu și pare să ne învețe ceva util. Se trezește dimineața și începe să alerge. La început nu găsește nici o scurtătură care să-i permită să ajungă mai repede la suprafață, deci nimeni nu află de el (de zece ani vânzările de discuri de vinil sunt în creștere, dar nimeni n-a vorbit despre asta). Apoi, dintr-odată, găsește o deschizătură: o săptămână în care în Marea Britanie s-a întâmplat ca încasările din vânzările discurilor de vinil să le depășească pe acelea obținute din muzica descărcată. Animăluțul se repede într-acolo. Accelerarea provine din faptul că adevărul inițial capătă atunci un profil aerodinamic formidabil, devine, ca să spunem așa, un ovoid. Se declanșează un duel între discurile de vinil și descărcări, între analogic și digital, între lumea veche și lumea

nouă. Duelurile atrag întotdeauna atenția, simplifică lucrurile și sunt ușor de înțeles. Ceea ce se poate rezuma la un duel va face față cu brio la lupta pentru supraviețuire ce se poartă zi de zi. De milenii, „Ahile împotriva lui Hector" e o rețetă câștigătoare. Perfect!

Dar asta nu e de ajuns. Ce șanse de supraviețuire are știrea că, timp de o săptămână, în Marea Britanie discurile de vinil au cășăpit în duel descărcările gratuite de pe platformele de muzică în format digital? Șansele sunt mici! Ca să devină memorabil, trebuie ca un duel să aibă protagoniștii potriviți (doi eroi), dar și să se desfășoare în locul potrivit (pe Main Street) și la ora la care toți pot să asiste la el. Așadar, din păcate, mai e nevoie de puțină stilizare, trebuie să vă resemnați să mai aruncați în mare câte ceva, să mai pierdeți o fărâmă de exactitate: trebuie să eliminați precizarea „vreme de o săptămână" și, dacă asta nu e de ajuns, atunci să renunțați și la „în Marea Britanie". Haideți, nu protestați! Mă tem că trebuie să trecem în zbor și peste statutul general al expresiei „muzică digitală". Treceți în zbor! Bun! Bine lucrat! ÎN 2016, ÎNCASĂRILE DIN VÂNZĂRILE DISCURILOR DE VINIL LE-AU DEPĂȘIT PE ACELEA OBȚINUTE DIN MUZICA DIGITALĂ.

Voilà! Știrea a ajuns în paginile ziarelor, misiune îndeplinită!

Poate că n-ar fi rău să ne întrebăm acum dacă știrea e adevărată sau nu, dar cu siguranță nu e nici ceva urgent, nici ceva tocmai decisiv. Căci știrea aceea are oricum un sâmbure de adevăr și tocmai datorită impreciziei sale a adus la suprafața lumii ceva foarte important, anume o stranie mișcare împotriva curentului care se întretaie cu parcursul nostru în linie dreaptă către viitor. Ca și cum ar fi o imprevizibilă apariție din trecut. Nu e chiar un fenomen de neglijat, iar înregistrarea lui ne ajută fără doar și poate să înțelegem mai bine lumea. Faptul că a fost generat de o știre imprecisă este oare atât de important în definitiv? Nu am un răspuns precis, dar, în timp ce îl caut, încep să îmi dau seama că știrea aceea (inexactă) nu numai că a dezgropat un adevăr care merită să fie cunoscut, ci a eliberat și alte adevăruri mai mici, care n-ar fi ajuns niciodată până la mine și care abia acum, în lumina

adevărului-rapid, capătă vizibilitate și semnificație. Descopăr că nu doar vânzările de discuri de vinil sunt în creștere constantă de ani de zile, ci și acelea de stilouri, mașini de scris și, lucru mult mai important, de cărți tipărite [parcă văd că în scurt timp vor fi iar la modă foița de indigo și papucii de casă din piele]. Știrea conține sâmburii acelor adevăruri și le oferă, în sfârșit, vizibilitate. Le poartă după ea până la suprafața lumii și le aduce în lumina reflectoarelor atenției noastre. Și-atunci îmi dau seama că se formează un fel de cluster de evenimente, o constelație, care subsumează toate fenomenele acestea unui profil general, acum ușor de recunoscut, pe care l-aș numi „Vânzarea de tehnologii depășite, dar cu iz poetic". Apariția acestui profil îndeamnă din ce în ce mai mulți oameni să orbiteze curioși în jurul acelui segment de piață aparte (de care uitase pesemne) și să se gândească vag la o achiziție, fapt care generează negreșit o creștere a interesului din partea producătorilor, ce vor crește producția, vor propune o ofertă mai variată și vor stimula cererea. Bani, muncă, fapte. Ceea ce nu era *cu adevărat* adevărat are oarece posibilități de a deveni adevărat în viitor.

E impresionant cum o inexactitate poate genera atâta sens și atâta realitate. Dar așa se întâmplă.

Dacă sunteți tentați să dați din cap și să vă gândiți că rău am mai ajuns sau, și mai grav, să puneți pe seama noii civilizații tendința dăunătoare de a genera realități plecând de la adevăruri imprecise, trebuie să vă rog să țineți cont de fapte: vă reamintesc că Adevărul-rapid nu este o invenție a epocii digitale și nici măcar a modernității. Este o mașinărie străveche, asamblată și manevrată cu multă dibăcie din vremurile de demult. Vă dau un exemplu: Ahile. Cel din *Iliada*. Trecea drept semizeu; tatăl lui era om, iar mama zeiță.

Adevăr-rapid.

E greu de spus acum dacă grecii din secolul al VIII-lea î.e.n. credeau *cu adevărat* că Ahile se născuse dintr-un om și o zeiță, dar putem presupune pe bună dreptate că acest aspect nu prea îi preocupa de vreme ce, prin cuvântul imprecis *semizeu*, transmiteau

ceva care pentru ei era întru totul adevărat, anume că Ahile avea o forță, o violență, o nebunie și o invulnerabilitate pe care ei nu și le puteau explica, pe care nu le regăseau la alți oameni și în care întrezăreau misterul neliniștitor al unui non-om posibil și invincibil.

Mi se va spune că acelea erau legende, mituri, poezii. Dar nu e chiar așa. Pe atunci, așa se făcea informarea populației: mass-media consta în poemele homerice, *Iliada* era o enciclopedie care sintetiza toată cunoașterea grecilor. Așa transmiteau ei adevărul. În orice caz, caracterizarea *semizeu* se regăsește fără dificultate și atunci când miturile și legendele au fost înlocuite definitiv de istorie: de la Alexandru Macedon încoace, orice aspirant la rolul de stăpân al lumii s-a prezentat ca descendent, dacă nu chiar ca fiu, al vreunui zeu. Cezar nu este un personaj de serial și nici creația vreunui poet; și totuși, se trăgea din zeița Venus și ținea să sublinieze asta. Nimeni n-ar fi pus în discuție afirmația sa. Erau cu toții niște tâmpiți? Nici vorbă! Se foloseau de Adevărul-rapid ca să descifreze lumea.

Carevasăzică, noi stăpânim tehnica Adevărului-rapid de mii de ani. Dacă mă întrebați de ce pare atât de potrivită în epoca noastră, de parcă ar fi un copil al acesteia, atunci îmi puneți o întrebare fascinantă al cărei răspuns vă este deja cunoscut dacă ați citit cartea aceasta: pentru că The Game este, într-adevăr, habitatul ideal pentru o asemenea concepție despre adevăr, prin urmare aici ideea a prins aripi după mii de ani de toropeală. Concepția a existat dintotdeauna, dar era nevoită să se manifeste în sisteme cu densitate mare, în care informațiile circulau lent și erau manipulate de numai câțiva oameni pricepuți. Circula, dar la ralanti. În The Game a găsit dintr-odată terenul de joc ideal. Densitate scăzută, un număr infinit de jucători, asperități reduse la minimum, timp de reacție foarte scurt, trasee nenumărate. Un chilipir! Iar Adevărul-rapid a pus stăpânire pe centrul terenului, dospindu-și forțele, oportunitățile și statura. În vreme ce, de-a lungul întregului secol XX păruse mai curând o caricatură periculoasă a adevărului autentic – cel fondat pe permanență, pe nemișcare și

pe definiție –, în The Game și-a luat revanșa, arătând că, în mersul său ușor nebunesc, fără început și fără sfârșit, reușea totuși să pescuiască și să tragă după sine o parte semnificativă a lumii. AVEA UN DESIGN POTRIVIT PENTRU A CAPTURA MARI PORȚIUNI DE LUME. Trebuie să înțelegem cum se cuvine forța Adevărului-rapid. Acordați-mi câteva minute de concentrare și întoarceți-vă alături de mine la istorioara cu discurile de vinil.

Ajunseserăm în punctul în care un adevăr inexact (discurile de vinil se vând mai bine decât muzica digitală) exprima un adevăr exact (există o tendință ciudată, masivă și în creștere orientată către tehnologiile depășite, dar cu o notă poetică). Bun! Nu luați această constatare ca pe un punct de sosire pentru că nu este asta! Acel Adevăr-rapid a parcurs o bună bucată de drum, dar nu se oprește aici. N-am ajuns încă la partea cea mai interesantă, cea în care Adevărul-rapid pornește la vale pe derdelușul interpretărilor. Este un moment minunat, o beție pură a vitezei. Dat fiind Adevărul-rapid, există două posibilități de a-l interpreta:

1. oamenii se revoltă împotriva tehnologiei și se întorc la trecut;
2. oamenii sunt de-acum atât de avansați și de mulțumiți în era tehnologiei, încât își pot permite luxul de a recupera vestigii ale trecutului și de a se juca cu ele, pentru că acestea nu mai întruchipează dușmanul. E ca și cum ai ține un piton domesticit în casă. A devenit un animal inofensiv.

Și atunci micuțul nostru Adevăr-rapid – care a bătut deja atâta drum – se bifurcă și o ia pe două pante opuse: prima îl va duce în paginile revistelor în care e vorba de olărit, plimbări la munte sau yoga, iar cea de-a doua îl va duce în paginile revistei *Wired*. În ambele ecosisteme, Adevărul-rapid continuă să se rostogolească mulțumită magmei cu densitate redusă din The Game, intrând în rezonanță cu alte Adevăruri-rapide ajunse până acolo și formând împreună cu ele un fel de inerție puternică. Pe termen lung, inerția aceasta va produce o rețea de evenimente potențiale: dacă, pe de o parte, va da sens unei fabrici de lactate în care să se

producă brânză ca odinioară, pe de altă parte va da naștere unui tip de întreprinzător capabil să deschidă magazine care amintesc de vechile lăptării, dar în care se plătește numai cu carduri reîncărcabile.

Astfel, dacă vă întoarceți la nevinovata săptămână londoneză de dinainte de Crăciun, cea de la care a pornit totul, și însoțiți Adevărul-rapid în călătoria sa până la lăptăria hi-tech (sau până la brânzeturile tradiționale), vă faceți o idee despre câte porțiuni de lume poate crea, locui sau defini un asemenea model de adevăr. Și începeți să-l respectați și să-l studiați. Veți recunoaște de îndată în el un design caracteristic: este o călătorie, nu un punct, un contur care se desfășoară în timp, și nu o hieroglifă stabilă, o secvență în care fiecare etapă luată în parte este fragilă, dar conturul final este puternic. În acest tip de design veți recunoaște trăsăturile altor mii de lucruri care vă înconjoară, ba poate chiar ale vieții dumneavoastră de zi cu zi. Chiar și post-experiența are același design. Felul în care noi navigăm în Web are același design. În designul acesta se recunoaște amprenta Jocului.

Și-atunci vă veți apleca din nou, cu și mai multă curiozitate și considerație, asupra mașinuței aceleia sofisticate. Veți observa fără doar și poate că la acest model de adevăr vă fascinează faptul că pornește de la o imprecizie, de la o jumătate de adevăr. Vă impresionează capacitatea sa de a transforma lipsa inițială într-un avantaj strategic: sacrificarea preciziei generează imponderabilitate, rapiditate, iuțime, eficacitate, ba chiar frumusețe. Mișcare, răspândire, existență. E riscant, veți spune dumneavoastră speriați. Firește! Dar spuneți asta în timp ce vă dați seama, pesemne, că vă este cunoscută schema aceea pentru că se află la baza tuturor instrumentelor digitale, este povestea MP3-ului (mai puține sunete, dar mai ușor de transportat), este povestea digitalizării (un strop de imprecizie în favoarea unei imense capacități de adaptare). E povestea superficialității care înlocuiește profunzimea. Este forma Jocului.

Astfel, pas cu pas, veți ajunge să recunoașteți că aveți în fața ochilor o mașinuță foarte sofisticată, întru totul coerentă cu stilul

dumneavoastră de viață și formidabil adaptată la ecosistemul The Game. Desigur, prezintă pericole, în mare parte încă nedesluşite. Dar merită să fie luată în serios. Vă jur că în momentul acela ideea că totul se duce pe pustii, că realitatea nu mai contează deloc și că trăim deja în vremurile post-adevărului vi se va părea niţeluş cam rudimentară. Din câte înţeleg eu, e un Adevăr-rapid tipic: porneşte de la o imprecizie, de la o simplificare brutală, iar apoi se mişcă admirabil prin The Game, dragând inerţii și curenţi subterani, articulând o convingere impulsivă și transpunând-o într-un raţionament corect. Bine lucrat! Jos pălăria! Dacă nu sunteţi convinși, puteţi să încercaţi să construiţi Adevăruri-rapide și mai rapide.

Acum, că mă gândesc bine, tocmai asta fac eu aici.

FINAL DEDICAT ARTEI POVESTIRII

Un adevăr-rapid câștigă dacă reuşeşte să ajungă la suprafaţă înaintea celorlalte și să fie mai vizibil decât celelalte. După cum am văzut, nu e foarte important cât de bine reflectă realitatea; soarta îi este decisă de profilul său aerodinamic. Deci, dacă vrem cu adevărat să aflăm în ce lume trăim, ar trebui să-l studiem cu atenţie. CE ANUME FACE CA UN ADEVĂR SĂ FIE AERODINAMIC, ADICĂ APT SĂ PRINDĂ VITEZĂ ÎN THE GAME? E un subiect foarte fascinant.

Nu cred că am înţeles destul de bine ca să pot da lecţii, dar am certitudini asupra unuia din aspectele acestei probleme pentru că l-am studiat îndelung și știu ce spun. Prin urmare, vă spun că, oricare ar fi trăsăturile care fac ca un adevăr să fie aerodinamic, deci câștigător, cea mai importantă se numeşte ARTA POVESTIRII.

E o mai veche cunoştinţă a noastră. Arta povestirii este un alt fenomen renăscut în The Game. Există de milenii, dar de ceva timp îl întâlnim peste tot. De ce? Pentru că The Game, prin structura sa, i-a oferit un teren de joc ideal.

Pentru a înţelege lucrurile trebuie să definim întâi termenul *arta povestirii*. În general, oamenii au prejudecăţi faţă de arta povestirii,

considerând-o o pierdere de vreme. Oamenii cred că, pe de o parte, există realitatea, iar alături de aceasta se află tehnica prin care o povestim, adesea redusă la capacitatea de a construi cu multă dibăcie niște minciuni colosale.

Nu e așa!

Arta povestirii nu este ceva care ambalează, travestește sau spoiește realitatea. Ea este parte integrantă a realității, a tuturor lucrurilor reale. Vreți o formulă scurtă care să vă ajute să asimilați conceptul acesta? Iat-o: ELIMINAȚI DIN REALITATE EVENIMENTELE, IAR CEEA CE RĂMÂNE ESTE ARTA POVESTIRII.

Uneori capătă un aspect evident narativ, dar de multe ori nu se întâmplă așa. Uitați-vă la hainele pe care le purtați în acest moment; ei bine, ele reprezintă arta povestirii. Și totuși, aceasta nu are formă de poveste. Are formă de veșmânt: arta povestirii vă conferă dumneavoastră un profil aerodinamic care vă permite să vă puneți în mișcare, să vă conectați cu alte puncte de pe planetă, să fiți puțin mai lizibili, să apăreți în indexul realității. Dumneavoastră sunteți oare veșmântul acela? Nu. Dar sunteți oare ceva ce nu are nimic de-a face cu veșmântul? Nu. Veșmântul e parte din dumneavoastră, din realitatea dumneavoastră, este parte din starea dumneavoastră reală.

Ați înțeles oarecum despre ce e vorba?

Arta povestirii este parte a realității și nu întotdeauna este povestirea unei istorioare.

Bun! Să ne întoarcem la Adevărul-rapid. Vă mai amintiți ce anume a pus în mișcare, cu o viteză uimitoare, evenimentul, în sine neglijabil, prin care un librar din regiunea Bretagne a pus un anunț în vitrină? Arta povestirii! Adică o fotografie și o propoziție: „Un librar adevărat la Lorient". Există un eveniment, dar, până când nu se intersectează cu arta povestirii, rămâne mut, împietrit. Pornește numai când ceva îi atribuie arta povestirii și îl face să devină realitate. În cazul nostru, înțelegem prea bine, contribuția artei povestirii este deosebit de aerodinamică, este atât de eficientă, încât desprinde evenimentul de originile sale și îl face să devină o realitate care îi depășește cu mult intențiile.

Uneori, combustibilul artei povestirii poate fi exploziv. Țesutul cu densitate redusă din The Game are grijă de ce mai rămâne de făcut (în secolul XX, nimeni nu și-ar fi dat seama de existența librarului din Lorient).

Și istorioara discurilor de vinil? Vă mai amintiți care a fost momentul când evenimentul acela care nu izbutea să ajungă la suprafață a fost aruncat în lumina reflectoarelor atenției colective? Atunci când, în sfârșit, a căpătat designul unei arte a povestirii potrivite, anume duelul analogicului împotriva digitalului, al trecutului împotriva viitorului. Ca și cum ai arunca un băț de chibrit aprins într-o băltoacă de benzină.

Ce învățăm noi de aici? Ei bine, învățăm că ritmul în care avansează un Adevăr-rapid este în mod sigur condiționat de mii de factori, precum comportamentul celorlalți concurenți sau asperitățile terenului, care se modifică zilnic. Însă aerodinamica sa este dată aproape integral de arta povestirii, care face parte din realitatea Adevărului-rapid. Aș merge și mai departe: NUMIM *ARTA POVESTIRII* ORICE DESIGN CAPABIL SĂ ÎI CONFERE UNUI EVENIMENT PROFILUL AERODINAMIC NECESAR PENTRU A SE PUNE ÎN MIȘCARE.

Acum pricepeți de ce arta povestirii se întâlnește la tot pasul. Se găsește în orice se mișcă. Este importantă dintotdeauna, însă înțelegeți fără doar și poate cam cât este de importantă într-un ecosistem precum acela din The Game, în care nemișcarea echivalează cu moartea. În The Game, dacă dispare arta povestirii, nimic nu supraviețuiește.

Sună catastrofal doar dacă aderați la ideea aceea inutilă că arta povestirii este colecția de minciuni pe care le elaborăm ca să poleim realitatea. Dacă însă renunțați la această idee – și vă rog să o faceți –, considerând arta povestirii ceea ce este cu adevărat, adică o parte a realității, constatarea de mai sus are farmecul ei. Ne spune că pe lumea asta există o capacitate de a vedea și de a desemna partea cea mai puțin evidentă a realității, cea mai ascunsă, adesea imaterială, aproape întotdeauna evanescentă, prin factorul său aerodinamic, prin felul în care spintecă aerul, în care se împotrivește curentului, în care rezistă la impact și prin felul

în care se comportă când se deplasează cu viteza fulgerului. În epoca The Game, capacitatea aceasta salvează vieți.

Trebuie spus că salvează viețile ideilor și evenimentelor care ne plac, dar și pe cele ale ideilor și evenimentelor pe care le detestăm. În sine, designul nu e nici bun, nici rău. Este eficient și uneori frumos, dar nimic mai mult. Putem observa că în The Game predomină cei care știu să îl folosească. Însă aceștia se pot numi atât Obama, cât și Trump. Cei dibaci îl pot folosi la un nivel atât de ridicat, încât, privind lucrurile din afară, sfârșim prin a vedea uneori numai dibăcia lor, iar aparent, faptele verosimile și ideile de o anumită statură lipsesc cu desăvârșire. Dar este tot o iluzie optică. Un eveniment nu există în absența artei povestirii, dar și afirmația contrară este valabilă: o artă a povestirii nu înseamnă nimic în absența faptelor. Dacă vă liniștește ideea că în The Game există oameni care câștigă doar prin arta povestirii, fără să apeleze la realitate sau idei, n-aveți decât să credeți asta; eu nu sunt de acord. Credeți-mă, și aici lucrurile sunt mai complicate.

Nu încape îndoială că, din cauza densității reduse, în The Game dinamismul adevărurilor a devenit mai important decât exactitatea acestuia. Mai simplu, e mai important un adevăr inexact, dar cu un design potrivit pentru a traversa The Game, decât un adevăr exact, dar lent în mișcare și incapabil să se desprindă de locul în care s-a produs. Verdictul acesta poate să sperie, dar, dacă îl privim lucid, vedem că trasează un teren de joc fascinant și, aș spune eu, destul de genial. Spune că, dacă țin la ideile și la realitatea mea, atunci trebuie să fiu capabil să le confer un profil aerodinamic, trebuie să muncesc din greu până le dau un profil care să penetreze prin atmosfera sensibilității colective, trebuie să le înțeleg mai profund, până când reușesc să le aduc la un profil care să se poată rostogoli prin The Game. De altminteri, dacă cineva a putut să reducă tone de complexitate la simplitatea aerodinamică a primului ecran de iPhone, la algoritmul Google, la structura Web-ului, noi de ce n-am fi în stare de o asemenea faptă glorioasă? Oare să fie adevărurile atât de acute, complexe, geniale și sofisticate încât să nu ne permită să le aducem la profilul aerodinamic? La vremea lui, când a fost vorba să scrie o carte care să

schimbe traiectoria gândirii omenești (*Discurs asupra metodei*), chiar și Descartes a scris un volum scurt, în franceză (limba cărturarilor era pe atunci latina), iar la început a povestit peripețiile sale din tinerețe. Căuta profilul aerodinamic, nimic altceva. Iar The Game nici nu exista încă. Asta se întâmpla în secolul al XVII-lea, la naiba! Oare să fim noi așa de rafinați încât să ocolim o regulă pe care până și el o acceptase?

Odată, în scurta și inutila mea carieră politică, am avut ocazia să asist la următoarea scenă: se ivise o problemă care trebuia rezolvată și se prezentaseră mai multe propuneri. Trebuia aleasă una. Politicianul de serviciu [nu era Renzi, stați liniștiți] le privește și întreabă:

— Pe care credeți că am putea să o povestim mai bine?

Fiți atenți! Nu întreabă care dintre soluții ar putea funcționa mai bine. Întreabă care are cele mai bune calități aerodinamice, care conține o artă a povestirii eficientă, care este în stare să se rostogolească în The Game. Dacă doriți, într-o propoziție de genul acesta puteți recunoaște o formă odioasă de cinism: ce-mi pasă mie de binele țării? Pe mine mă interesează să aleg soluția care să-mi aducă mai multe voturi. Dar, dacă aveți puțintică răbdare, puteți observa cum, eventual amestecată cu cinismul, se află acolo o intuiție care nouă ne scapă adesea, foarte inteligentă și profetică în felul ei: odată ce am găsit niște soluții care să îmi placă și să se potrivească sistemului meu de valori, trebuie să am luciditatea de a o alege nu pe aceea care, teoretic, oferă cele mai bune rezultate, ci pe aceea pe care oamenii o pot înțelege, și-o pot însuși, o pot asimila, o pot întrupa și o pot pune în practică în fiecare dimineață când ies din casă. Renunț la soluția cea mai potrivită dacă nu reușesc să o fac să se rostogolească în The Game. Aleg imprecizia dacă aceasta îmi garantează mișcarea. Sacrific calul dacă mutarea aceasta mă face să ajung în centrul tablei de șah. Căci o soluție perfectă pe care nu le-o pot explica oamenilor este falimentară, ba, mai rău, este condamnată să piardă în fața unor soluții

mult mai proaste, dar cu trăsături aerodinamice puternice; adesea, acestea sunt soluțiile alese de adversar.

În paranteză fie spus, aceasta este problema cu care se confruntă astăzi forțele de stânga de pe glob. Presupunând că au soluții la problemele oamenilor, nu știu cum să le formuleze aerodinamic. Toate sunt statice, deci moarte. Nu există nici măcar o convingere de stânga pe teme precum Europa, imigrația, siguranța sau justiția socială care să aibă un profil cât de cât aerodinamic. Ce îngâmfare nebunească! Ceilalți, în frunte cu populiștii, sunt în schimb foarte buni la design. Nu stau să judec aici dacă soluțiile lor sunt mai eficiente sau, dimpotrivă, dezastruoase. Însă în mod sigur le dau un design care le permite să se miște dumnezeiește prin The Game. Și nu e vorba numai de mesaje pe Twitter sau de sloganuri simpliste. Structura aerodinamică se construiește pe alte baze, cu mult timp înainte. De pildă, părăsind găoacea partidelor din secolul XX și alegând o structură mai ușoară, mai potrivită pentru The Game. Sau înțelegând că în The Game nu poți face politică dacă nu ai un lider care să fie întruchiparea puternică, ba chiar dramatică, a întregii complexități doctrinare, care trebuie să dispară. Deseori, numim acest tip de design *populism*. Dar încurcăm puțin lucrurile. De fapt, totul pleacă de la ecranul de start al iPhone-ului, de la pagina inițială a Google și așa mai departe: complexitatea se ascunde dedesubt, iar la suprafață vedem o iconiță simplă pe care trebuie să apăsăm. Un lider. Și în cazul lui Obama a fost la fel; la el, intuiția acestei scheme mentale era fulgerătoare. Toți ceilalți, inclusiv Trump, au învățat-o. Dar, în general, mișcării de stânga nu-i place designul acesta. Nu are lideri talentați, iar când îi găsește, îi distruge. Sigur că mai apoi îți e greu să obții un profil aerodinamic decent dacă începi să construiești atât de prost. E destul de neplăcut să te adăpostești apoi și să cauți o artă a povestirii adecvată sau să angajezi niște personaje providențiale care să schimbe cursul lucrurilor. Trebuie ca ideile să se nască aerodinamice, altminteri nu vor căpăta niciodată această trăsătură.

Unde rămăsesem? [Ce mă enervează la politică e că te distrage mereu de la lucrurile cu adevărat importante.] A, da: Descartes înțelesese că un adevăr lipsit de mișcare este inutil, iar noi nu suntem în stare să înțelegem, deși avem mintea antrenată de dispozitivele digitale? Nu prea cred! Și-apoi în viață lucrăm mereu cu adevăruri-rapide, am devenit experți în arta povestirii, nu refuzăm densitatea redusă din The Game, ci ne folosim de ea. Practic, știm cu toții că e un sistem periculos, care conține în sine posibilitatea de a construi Adevăruri-rapide eficiente care să fie aproape complet nefondate sau să fie fabricate. Dar învățăm să ținem fenomenul sub control, muncim asiduu ca să inventăm vaccinuri și antidoturi. Toți ne dăm seama că am ales un sistem foarte instabil și că ne-am obligat pe noi înșine să trăim din adevăruri friabile, aflate într-o mișcare perpetuă, condamnate la un teren alunecos. Adesea suferim de pe urma acestui aspect, dar, în același timp, un instinct al minții noastre ne amintește că anchilozarea adevărurilor și împietrirea evenimentelor au dat naștere unui dezastru din care ne-am salvat. Așa că nu renunțăm. Din când în când, mai renunță cei mai puțin înzestrați sau cei prea rafinați. Însă corpul central din The Game nu se oprește, ci dezghioacă zilele la lumina unor comete pe care le numește adevăruri. Știe cum și izbutește să o facă. Și continuă să le dezghioace, cu încăpățânarea obtuză și genială pe care o vedem la păsările care migrează către zone mai prielnice.

Alte lumi paralele

Ce mai rămâne din artă

Așa cum am povestit cu câteva pagini în urmă, la un moment dat m-am apucat să studiez rețelele de socializare. În acest scop, am apelat la doi oameni mult mai tineri decât mine, care lucrează în domeniu. După cum am menționat, vorbind cu ei am înțeles că toată osteneala de pe rețelele de socializare nu este întotdeauna un reflex nervos impus de dependența digitală. Explicațiile lor m-au convins că, adesea, este un fel de a elabora realitatea, de a extrage din realitate elementele la care aceasta nu este dispusă să renunțe atât de ușor, de a împărtăși realitatea cu ceilalți, prin urmare de a o transforma cumva într-un eveniment teatral. Deci se cuvenea să fim atenți și să nu limităm alunecarea aceea masivă către Facebok și Twitter la un fenomen de îndobitocire colectivă. Era foarte probabil ca, dimpotrivă, să ascundă un instinct cel puțin interesant: acela de a prelungi creația prin intermediul tehnologiilor digitale, astfel încât viața să nu se oprească, ci să se prelungească până la nivelul ambițiilor noastre.

Poate că nu mă gândisem niciodată la asta sau poate că nimeni nu-mi prezentase lucrurile cu convingerea de care dădeau dovadă cei doi, de parcă mi-ar fi deschis o portiță. În timp ce ei încercau să-mi explice cât sunt de geniale GIF-urile, eu mă prefăceam că-i ascult, dar, de fapt, treceam de portiță ca să văd încotro ducea.

M-a dus într-un loc unde am găsit o întrebare destul de perfidă: dar, dacă-i așa, atunci *de ce nu pot suferi rețelele de socializare*? Cu alte cuvinte, dacă așa se elaborează realitatea, așa se caută

post-experiența și, până la urmă, așa se trăiește, de ce nu fac și eu la fel? Mai mult, *eu îi pun pe alții să se ocupe de prezența mea pe rețelele de socializare*, vă jur. Nu amăgesc pe nimeni, nu mă prefac că sunt eu, e ceva transparent, dar în mod sigur am ajuns la absurditatea de a-i plăti pe alții (de altminteri nu sunt singurul) care să-mi transporte personalitatea în lumea paralelă. Oare de ce? În timp ce ei doi vorbeau, eu mă întrebam: oare de ce?

Pentru că sunt îngrozitor de snob. Bun!

Pentru că m-am născut în 1958. Bun!

Pentru că am o anumită cultură a intimității. Bun!

Dar cu asta abia dacă acoperim 20% din motivație, credeți-mă. Am descoperit în clipa aceea, în timp ce ei îmi explicau succesul înregistrat de Memes, că adevăratul motiv este altul. Când l-am găsit, mi s-a părut atât de instructiv, încât m-aș fi ridicat imediat ca să mă duc să scriu cât mai curând ceea ce înțelesesem.

Ei, aveam în fața mea doi oameni, deci nu m-am ridicat și nu i-am lăsat baltă acolo. Mi-ar plăcea să fiu genul de om care face așa ceva, dar, de fapt, nu sunt. Prin urmare, în seara aceea nu m-am apucat să scriu ceea ce înțelesesem. Am îngrămădit totul într-o debara a minții, așteptând un moment mai prielnic.

Și iată că momentul acela prielnic a sosit!

Eu nu sunt prezent pe rețelele de socializare pentru că scriu cărți, fac spectacole, predau, vorbesc, o dată am făcut și un film și am scris scenarii pentru mai multe; mare parte din viața mea este alcătuită din gestul de a elabora realitatea și de a o trimite în lumi paralele în care ființa mea se desface și se recompune în obiecte care plutesc purtate de valurile dialogului colectiv. Eu trăiesc dintotdeauna într-un sistem de realități cu două forțe motrice, numai că folosesc un model mai vechi, mai lent și mai mașinal decât cel digital. Prin urmare, nu postez fotografii pe Facebook, îmi e greu să spun povești pe Instagram, nu simt nevoia să mă pronunț printr-un comentariu pe Twitter pur și simplu pentru că nu fac altceva decât să postez, să povestesc și să mă pronunț de ani de zile, în fiecare zi practic, în fața tuturor, fără jenă, folosind aplicații învechite și lumi paralele de dinaintea insurecției digitale:

romane, eseuri, dramaturgie, scenarii, cursuri, articole. Presupun că e un privilegiu, o șansă, dar acum nu e cazul să vedem cât sunt eu de norocos, ci să înțelegem că LUMEA PARALELĂ DIGITALĂ ESTE DOAR ULTIMA DINTR-UN LUNG ȘIR DE LUMI PARALELE, DINTRE CARE MULTE SUNT ÎNCĂ ÎN MARE PARTE LOCUITE. Știam foarte bine asta și înainte, dar am înțeles cu adevărat abia când am analizat întrebarea aceea despre rețelele de socializare: orice lume paralelă digitală, de la Facebook la *Call of Duty*, are de-a face întru câtva cu demersul pe care îl facem de veacuri atunci când scriem cărți, creăm povești, pictăm tablouri, sculptăm blocuri de piatră și compunem muzică. Oare ce căutam noi când făceam un asemenea demers? Căutam să completăm creația dublând lumea și transpunând-o într-un limbaj inventat de noi. Căutam o cale prin care să lansăm în rețea ceea ce am înțeles din viață, într-un fel de webing *avant la lettre*. Astfel, deschideam tabla de joc, făcând realitatea să circule într-un sistem sangvin cu două inimi: lumea reală și lumea paralelă. De mai multe ori am ajuns chiar să credem – și nici nu greșeam prea mult – că esența lumii reale se află în lumile paralele pe care le cream noi. „Adevărata viață, viața în sfârșit descoperită și luminată, singura viață prin urmare cu adevărat trăită, este literatura."* Dar nu este decât unul dintre numeroasele exemple. De milenii credem în proximitatea misterioasă dintre frumusețe și adevăr, dintre artă și sensul vieții. Este una dintre cele mai prețioase iluzii ale noastre.

Rezumând, așa cum sugerează, la scară foarte redusă, dar semnificativă, aversiunea mea față de rețelele de socializare, provocată de prezența mea excesivă în vechile lumi paralele în care îmi desfășor activitatea, trebuie să existe o oarecare continuitate logică între lumile paralele pe care mult timp le-am numit artă și aceea pe care o putem numi astăzi lumea paralelă digitală. Să spunem că sunt, pesemne, rodul aceluiași tip de demers mental, al aceleiași mutări strategice, anume generarea de copii ale lumii reale în

* Marcel Proust, *În căutarea timpului pierdut 6: Timpul regăsit*, trad. de Irina Mavrodin, Univers, București, 2003, p. 247.

limbaje inventate de noi. Acum ar fi cazul să înțelegem ce s-a întâmplat în trecerea de la lumile paralele tradiționale la cea digitală. În acest punct, povestea devine cu adevărat interesantă pentru că în trecerea aceasta se regăsesc fără îndoială unele dintre trăsăturile cele mai discutabile din The Game. În fine, merită să ne ocupăm puțin de aspectul acesta.

Să încercăm!

Cum am făcut și în cazul *Space Invaders*, trebuie să studiem cu atenție jocurile de dinainte. Să ne întoarcem așadar la trei lumi paralele de foarte mare succes în trecut: teatrul, tablourile și romanele. Erau copii ale lumii scrise în limbaje inventate de om. În formatul acela, lumea se prezenta ca fiind mai accesibilă, mai ușor de înțeles, de comunicat și de folosit, poate chiar mai autentică. Nu se numea nici format digital, nici format analogic. Se numea ARTĂ.

Teatrul, tablourile și romanele. Să încercăm să le privim ca și cum ar fi dispărut între timp, ca și cum s-ar fi năruit alături de civilizația care le folosea, precum jocurile mecanice din baruri. Să încercăm să le privim de departe, de pe înălțimile din The Game. Din punct de vedere tehnic, aveau un design comun pe care un nativ digital l-ar putea înțelege astfel:

- Ecranul era reprezentat de scenă, de ramă sau de fila cărții (*era diferit de fiecare dată? Dar o fi fost practic?*)
- Nu exista tastatură (*incredibil! Carevasăzică să stau eu locului și să mă uit fără să fac nimic până când termină ăia???*)
- Conținuturile erau realizate de persoane care cu asta se ocupau în viață. Erau deosebit de pricepuți. Erau niște sacerdoți. De altminteri, aderarea la acele lumi paralele căpăta adesea trăsături ce proveneau din practica religioasă: temple, ritualuri, liturghii, texte consacrate, martiri, sfinți, exegeți. (*Doamne Sfinte!*)
- Le deschideai arareori și pe rând: te duceai la teatru ca să urmărești un spectacol, deschideai o carte ca să citești un

roman. Prin urmare, erau lumi paralele care se derulau lent, prin suprapunerea unor experiențe trăite pe rând, adesea foarte îndepărtate în timp. De altfel, se și aflau în locuri diferite. Teatrul se desfășura în piață, tabloul se ținea în casă (în epoca târzie în muzee), iar cartea se ținea în mână. (*Dar cât timp aveau la dispoziție? Chiar n-aveau nimic de făcut?*)

– Erau lumi paralele la care aveau acces puțini, ba chiar foarte puțini. Chiar și la sfârșitul secolului XX presupuneau oricum existența banilor, a timpului și a educației; așadar, adesea erau un exercițiu de afirmare a identității pentru anumite elite, un gest prin care își confirmau apartenența la un anumit club. (*A, bravo...*)
– Accesul în aceste lumi presupunea efort, dăruire și, în unele cazuri, chiar studii de specialitate. Nu întotdeauna fuseseră create astfel, dar ultima civilizație care le-a adoptat, cea romantică și apoi cea a secolului XX, avea în minte modelul piramidei răsturnate, deci tindea să transpună tot ceea ce merita într-o profunzime laborioasă sub pielea lumii reale. Nici lumile paralele pe care le numeau *artă* nu făceau excepție. (*Adică ar trebui să învăț? Ce, v-ați pierdut mințile?*)
– Sfârșit.

Rezum: erau lumi paralele costisitoare, rezervate câtorva privilegiați, cu desfășurare lentă, mașinale în faza de pornire, greu de accesat, inexorabil legate de talentul unor sacerdoți, în general noninteractive, arareori în legătură unele cu celelalte. Un nativ digital adevărat le-ar caracteriza probabil așa: sigur nu funcționau! Sau aveau probleme la baterie.

Și într-adevăr, el folosește intens alte lumi paralele, mai bine construite: accesul se poate efectua oricând și fără dificultăți, costă puțin sau sunt gratuite, sunt modificabile sau pot fi chiar generate de el printr-o tastatură sau o consolă, le accesează printr-un singur instrument portabil, aproape toate sunt conectate între ele, se pot împărtăși cu persoane aflate chiar la mii de kilometri distanță și nu au nevoie de sacerdoți care să știe să facă ceea

ce el nu știe (desigur, dacă îi excludem pe programatori; dar aceștia rămân în umbră și nu deranjează pe nimeni). Înțelegeți că, dacă trăim în habitatul logic, mental și filozofic din The Game, acestea sunt caracteristicile unei lumi paralele funcționale. Ne vine să ne întrebăm cum de au supraviețuit vechile lumi paralele.

Chiar, ia să vedem cum! Ar trebui să înțelegem ce s-a întâmplat cu ele când The Game s-a extins prin părțile lor, înghițindu-le cartierul la fel cum le înghițise pe multe altele. S-au scufundat? Au rezistat? Au supraviețuit doar cele mai puternice? S-au adaptat la noul habitat? Au fost salvate de intervenția pompierilor?

E greu de dat un răspuns, dar, în impactul acela imens, putem izola anumite evenimente pe care să le putem circumscrie și înțelege.

1. Pe de o parte, s-au format zone de frontieră, bilingve, ca să spunem așa, în care vechile și noile lumi paralele conviețuiesc: e-book-uri, Netflix și filmele pe care le poți vedea acasă, concertele lui Benedetti Michelangeli* pe Spotify, streaming-uri ale unor spectacole de teatru, tururile virtuale prin muzee. Toate acestea sunt zone de frontieră. Adesea împletirea celor două lumi presupune o pierdere în privința calității, desigur, însă se câștigă multe altele. A fi prezent la un concert al Weiner Philarmoniker susținut la Musikverein nu e același lucru cu a-l vedea online, dar cei mai mulți dintre oameni au de ales între nimic și ceva ce nu e tocmai rău, iar alegerea nu e dificilă.

   Prin urmare zonele de frontieră. Strategic vorbind, păreau un risc pentru vechile lumi paralele: demilitarizând zonele acelea ale frontului și reducând apărarea în fața The Game, se expuneau unei invazii catastrofale. E-book-urile bunăoară puteau elimina de pe piață cărțile în format tipărit. Dar de fapt, după cum am înțeles deja, inventarea acelor zone tampon s-a dovedit numai bună ca să liniștească spiritele. Musikverein

* Arturo Benedetti Michelangeli (1920–1995), unul dintre cei mai renumiți pianiști ai secolului XX, cu o tehnică de execuție foarte rafinată și lipsită de excese teatrale.

din Viena găzduiește în continuare concerte la care cu greu se găsește câte un bilet, iar orchestra n-a pierdut deloc din calitatea de odinioară; dimpotrivă, probabil că au găsit în The Game stimuli, instrumente și dorința de a-și îmbunătăți prestațiile. Tot astfel, continuăm să scriem romane foarte frumoase, la Scala din Milano tot dumnezeiește se cântă, facem coadă ca să admirăm Madone din secolul al XV-lea, iar cinematografele n-au dispărut încă.

2. Dacă mulți locuitori din The Game au avut acces la lumi paralele în care nu călcaseră niciodată, asta s-a întâmplat și mulțumită zonelor de frontieră bilingve. Teoretic, politica de stat urmărea acest rezultat de ani buni, din dorința mărinimoasă de a dărâma gardurile ce le îngăduiau să ajungă la lumile paralele rafinate doar celor care și le puteau permite sub aspect cultural și economic. Rezultatele fuseseră destul de modeste totuși. În felul său, The Game s-a dovedit mai eficace: deschizând toate ușile, le-a deschis și pe cele ale teatrelor, ale muzeelor și ale librăriilor. Multe chipuri noi au început să umble prin locuri pe unde nu mai fuseseră văzute. Trebuie spus că nu întotdeauna intrau cerând voie și purtându-se docil. Intrau pur și simplu. Fiind numeroase, își impuneau și gusturile. Întrucât în general aveau un alt bagaj cultural sau nu aveau nici un fel de cultură, organismele extrem de rafinate reprezentate de vechile lumi paralele au început să fie contaminate chimic, uneori chiar otrăvite. Unele au început să sufere (concertele camerale, de pildă), altele au dezvoltat iute anticorpi formidabili, atingând un grad de actualizare genetică prin care să fie compatibile cu The Game, ca în cazul filmelor de animație. E greu de făcut un bilanț, dar fără doar și poate vechile rezervații naturale, în care totul era lăsat moștenire cu chibzuială și ocrotit cu o grijă maniacală, au fost invadate de hoarde de vizitatori veniți să admire peisajul. În sfârșit toată frumusețea aceea devenea un patrimoniu al multora, însă acumulările de ambalaje aruncate a fost fără îndoială deranjant.

3. Între timp, unele dintre vechile lumi paralele au început să zămislească organisme mai adaptate supraviețuirii în The Game; trecerea de la cinematografie la producția de seriale este exemplul cel mai edificator. Este o trecere de tip generațional, căci serialele sunt un fel de cinematografie pentru nativii digitali. Sunt un animal nou, compatibil din punct de vedere genetic cu The Game. Până una-alta, nu e nevoie să ieși din casă pentru a le urmări. Apoi, le poți urmări când vrei și cum vrei, în general folosind un dispozitiv cu o groază de alte funcțiuni (o sală de cinematograf are o singură funcțiune). La nivel mental, serialul este o mișcare (tipică pentru The Game), în vreme ce filmul este un gest (tipic pentru secolul XX). Serialul nu se sfârșește, nu are final, are centrul de greutate la început, nu la sfârșit, întocmai ca post-experiența. În plus, are fără doar și poate structura unui joc pe calculator, cea pe care am remarcat-o când analizam iPhone-ul. Totul e perfect! Atât de perfect, încât n-ar fi ilogic să ne temem pentru soarta filmelor: n-ar fi prima oară când un fiu își ucide părintele tocmai ca să se maturizeze.

4. O altă caracteristică din cauza căreia, cel puțin pe hârtie, vechile lumi paralele sunt nepotrivite în The Game este faptul că sunt îndeobște legate de figura sacerdotală a artistului. Creatorul, autorul, geniul, figuri de genul ăsta. După cum știm, The Game nu prea tolerează sacerdoții, pulverizează puterea redistribuind-o în ploaie și crește milioane de individualiști pe care îi invită de fapt să devină autori. Observați mica problemă? Să luăm drept exemplu lumea literară, un domeniu pe care îl cunosc mai bine. A existat un moment de care îmi aduc bine aminte când se înmulțeau blogurile, se năștea publicarea pe cont propriu, e-book-ul părea un produs la îndemâna tuturor, rețelele de socializare și internetul produceau tot felul de oameni care scriau gata-gata să se considere scriitori, iar prăbușirea autorității elitelor afecta grav prestigiul librăriilor, al criticilor și al editurilor. Te uitai în jur și îți spuneai: „se duce

de râpă totul". Ei bine, am o veste interesantă: suntem încă în același punct. Desigur, terenul de joc a devenit mai dificil, însă în lumea cărților mai există cazuri excepționale, care se bucură de recunoaștere, sunt cultivate, ajutate și îndrăgite. Piața editorială presupune un trafic mult mai intens decât odinioară, este mult mai vioaie. Există și multe cărți de proastă calitate, mediocritatea țâșnește ca un atlet pe culoare pe care nu mai alergase până acum, adesea e o adevărată harababură, dar scriitori adevărați mai există, trăiesc în anumite cartiere (nu chiar în cele mai proaste), doar de ei depinde dacă scriu cărți bune sau proaste. Oare același lucru s-ar putea spune despre muzică, cinematografie sau teatru? Poate că s-ar cuveni ca la întrebarea aceasta să răspundă alții, dar am bănuiala că, în cele din urmă, și acolo lucrurile tot cam așa stau. Iată cum aș rezuma eu situația: din motive pe care deocamdată nu le cunosc, artiștii n-au fost eliminați și, cu toate că rămân o elită mai exclusivistă și mai arogantă decât altele, sunt considerați un patrimoniu comun. Orice idiot îi poate insulta fără mari eforturi printr-o postare pe rețelele de socializare sau pe internet, însă, în general, The Game preferă să-i considere necesari.

5. Lumile paralele s-au înmulțit, iar acum trebuie să dea din coate ca să fie alese. Îmi permit iarăși să mă întorc la meseria mea: cu mult timp în urmă, te puteai considera competitor al altor scriitori. Ulterior, competitorul scriitorilor a fost cinematografia și mai apoi televiziunea. Acum, rămânând în vechea ta lume paralelă, nici nu te mai gândești la competiție, care se află aproape pretutindeni. Până și Zuckerberg este un competitor al meu, deși probabil că n-ar recunoaște asta. [Și încă eu am noroc, pentru că deschizi mai repede o carte decât dispozitivele prin care Zuckerberg își vinde marfa. Dar ce să mai spună oamenii de teatru? Ca să te duci la teatru trebuie să ieși din casă! Trebuie să găsești loc de parcare!] Firește, situația împinge performanța la extrem. Dacă ai multă concurență, începi să zbieri, să exagerezi sau să vinzi în pagubă. E o civilizație

în care sunetul pare asurzitor. Aceasta este una dintre trăsăturile deranjante ale Jocului. Pare o civilizație a surzilor, a idioților sau a dopaților, deși nu cred că e așa.

Ei, vor mai fi existând și alte aspecte, dar pe acestea le-am văzut noi petrecându-se în timpul impactului dintre vechile lumi paralele și The Game. Sunt sigur că măcar acestea au avut loc cu adevărat. Conturează ele un scenariu clar, coerent, lizibil? Nu prea! Unele dinamici se întrevăd, dar ar trebui analizate îndelung ca să vedem cum evoluează și ca să le înțelegem natura. Eu mă simt în stare să afirm doar două lucruri pe care le văd limpede în scenariul acela și asupra cărora nu am nici o îndoială.

1. Vechile lumi paralele au dovedit o rezistență încăpățânată, care depășește așteptările. Deși, teoretic, nu sunt apte pentru The Game, reușesc totuși să-și găsească acolo un domiciliu stabil și nu tocmai periferic. Am putea spune că unii au luptat din greu pentru ele și numeroase resurse colective au fost trimise ca să le întărească liniile de apărare. Dar am senzația că oricum toate acestea n-ar fi fost de ajuns dacă The Game n-ar fi preferat, din proprie inițiativă, să le adopte mai curând decât să le distrugă. Cred că motivul principal este că vechile lumi paralele îi asigură Jocului păstrarea memoriei, așa cum prin ritualurile religioase popoarele persecutate și pribege țineau în viață amintirea patriei pierdute. Deși The Game este de-acum un oraș stabil și grandios, rămâne totuși un oraș întemeiat de fugari și pribegi. Vechile lumi paralele asigură o continuitate între realitatea de astăzi și visurile de ieri, între patria de astăzi și cea de ieri. Întru câtva, îi oferă un trecut unei civilizații fără trecut, iar acesta este cu atât mai prețios cu cât, după cum ne amintim, triumful Jocului se bazează pe ceea ce pentru mulți reprezintă încă păcatul originar, anume pe decizia de a lăsa viața oamenilor pe mâna mașinilor. Pentru o asemenea civilizație, posibilitatea de a demonstra că se trage direct din oameni în totalitate umani este capitală. Mai mulți arbori genealogici,

printre care foarte important este arborele genealogic al lumilor paralele, au fost ținuți în viață tocmai ca să facă dovada descendenței. Nu ne vom rătăci cu adevărat atâta vreme cât vom avea cărți în mână. Nu neapărat prin ceea ce conțin ele, ci *prin felul cum sunt alcătuite*: nu au link-uri, sunt lente, nu scot sunete, sunt lineare, le citim de la stânga la dreapta și de sus în jos. Nu acordă punctaje. Încep și se sfârșesc. Cât timp vom ști să le folosim, vom rămâne oameni. De aceea The Game le distribuie copiilor. Adică așteaptă să termine cu PlayStation și apoi le pune câte o carte în mână.

2. Vechile lumi paralele au supraviețuit destul de bine, dar nu același lucru se poate spune despre elitele care dețineau controlul asupra acestora. S-au salvat autorii – care sunt în continuare niște animale sălbatice gata să se adapteze la orice ecosistem –, însă întreaga filieră de creiere și competențe din jurul lor s-a dovedit atât de nepotrivită în The Game, încât a alunecat inexorabil în zone ușor crepusculare. Exemplul cel mai la îndemână sunt criticii (de literatură, muzică, teatru sau cinematografie deopotrivă), dar, de fapt, este un fenomen care afectează în egală măsură clasa conducătoare a industriei culturale sau autoritățile academice garante ale științei și memoriei. În secolul XX aveau o poziție centrală pe care nu o mai dețin în epoca The Game. S-ar putea invoca bătălia generalizată pe care The Game a purtat-o împotriva elitelor și am putea explica astfel agresiunea metodică la care au fost supuse. Dar, sincer să fiu, nu cred că totul se reduce la asta. Cred că, în timp ce vechile lumi paralele pătrundeau în The Game, oamenii care le locuiau au refuzat să le urmeze. Prin urmare, astăzi cele mai multe lucruri de preț pe care le numeam artă viețuiesc în The Game fără să fie protejate cu adevărat. Patrimoniul de cunoaștere și pricepere care însoțise arta vreme de secole zace prea adesea împietrit la marginile sistemului, netranspus în limbajul prezentului, incompatibil cu comportamentele elementare ale oamenilor, prea lent ca să se poată mișca prin

The Game, deci prea static pentru a putea fi înregistrat de radarele lumii reale. Un soi de fatalism trufaș pare să-l împiedice să funcționeze și o inerție dezolantă îl atrage în uitare. Nu va trece mult și nici nu ne vom mai aminti de existența lui. Astfel, operele supraviețuiesc, însă adesea n-avem glas ca să le povestim. Frumusețea lăsată de înaintași este foarte râvnită, dar aproape de negăsit din pricina unor hărți devenite ilizibile. O pavăză aparte ține sub cheie minunata colecție a trecutului, temându-se ca nu cumva să se uzeze. Regulamente lipsite de noimă le interzic sacerdoților să facă minuni și grupuri de habotnici țin ostatice liturghiile care nu mai înfăptuiesc taina. Împrejur stă la pândă The Game, cu lumile sale paralele noi-nouțe, sclipitoare, dar încă în fașă. Le-ar prinde bine înțelepciunea străveche a vechilor lumi paralele. Din păcate, procedura de acces nu este scrisă într-un limbaj pe care să-l înțeleagă.

Oare cât de scump vom plăti o asemenea rafinată formă de neghiobie?

Contemporary Humanities

Ce ne mai rămâne de făcut

0. Consemnez aici douăzeci şi cinci de principii din The Game.

1. Insurecţia digitală a fost o mişcare aproape instinctivă, o torsiune bruscă a minţii. Era reacţia la un şoc, cel al secolului XX. S-a dorit evadarea dintr-o civilizaţie toxică pornind pe o cale de scăpare descoperită de unii în primele laboratoare de informatică. Exista o tehnologie digitală, folosită pe atunci în special la consolidarea Sistemului. Însă au intuit că, prin devierea dezvoltării acesteia, se putea transforma într-un mijloc de eliberare. Ideea a venit de la o comunitate destul de circumscrisă care locuia în California anilor '70. Erau nişte oameni ciudaţi, cu ingineri informaticieni, hipioţi, militanţi politici şi tocilari geniali reuniţi sub umbrela aceluiaşi sentiment precis: nemulţumirea faţă de societatea de atunci. Erau înfometaţi şi nebuni. Ei au dezvoltat potenţialul digitalului canalizându-l sistematic şi batjocoritor spre lupta de eliberare. Primele mutări făcute de ei au definit o partidă pe care, la foarte scurt timp, au început să o joace toate creierele din lume ce roiau împrejurul informaticii. Când au apărut primele injecţii de capital – şi au apărut repede –, insurecţia propriu-zisă s-a pus în mişcare. Fără să fie conştient de asta, secolul XX era pe moarte.

2. Insurecţia digitală nu avea o ideologie, o articulare teoretică şi nici măcar o estetică a sa. Întrucât pornea mai cu seamă de la oameni de formare tehnico-ştiinţifică, era o sumă de soluţii

practice. De instrumente. De *tools*. Nu avea o teză ideologică precisă, dar avea ceva și mai bun: avea o metodă, minunat rezumată de Steward Brand, care spunea: „Poți încerca să schimbi felul cum gândesc oamenii, dar e o pierdere de vreme. Schimbă instrumentele pe care le mânuiesc și vei schimba lumea". Aplicată cu rigoare nesmintită și succes extraordinar, în vreo cincizeci de ani metoda aceasta a ajuns să fie singurul principiu ideologic autentic din The Game. Singura credință aproape religioasă.

3. Putem înțelege The Game doar dacă ținem cont de scopul principal pentru care a apărut: să facă imposibilă repetarea unei tragedii ca aceea din secolul XX.

4. Cu o luciditate oarbă, insurecția digitală a intuit care erau pilonii pe care se sprijinea civilizația secolului XX și a început să-i mineze rând pe rând. Acum putem reconstrui cu oarecare aproximare fiecare etapă a acestui demers și îi putem admira precizia chirurgicală. Două obiective au fost atacate imediat: împietrirea și dominația elitelor. Fideli preceptului lor metodologic, n-au atacat prin bătălii teoretice și lupte pentru putere, ci construind instrumente. Când aveau mai multe soluții pentru o anumită problemă, o alegeau sistematic nu pe cea mai corectă, mai frumoasă sau mai simplă, ci pe aceea care asigura cele mai mari marje de mișcare și scotea din ecuație elitele. Dacă faci asta de zeci, sute și mii de ori, vei vedea că vei ajunge și la rezultate.

5. Cea de-a doua mutare a fost foarte ambițioasă: și-au propus să descompună puterea și să le-o împartă oamenilor. Fiecare om să aibă computerul lui. O lume paralelă alcătuită din pagini Web, prin care oricine putea naviga gratuit, putea crea, putea împărtăși cunoștințe, putea câștiga bani, se putea exprima. Au ajuns să creadă că toată cunoașterea lumii se putea aduna într-o enciclopedie scrisă colectiv de toți oamenii.

6. Nu luau cu asalt sediile puterii, nu îi interesa sistemul de educație, erau indiferenți față de orice religie. Săpau galerii subterane în jurul marilor fortărețe ale secolului XX, știind că mai devreme sau mai târziu aveau să se prăbușească.

7. Se prăbușesc.

8. Au realizat toate acestea folosindu-se de o postură care avea să devină logo-ul acelei bătălii pentru eliberare: postura om-tastatură-ecran. Era o postură fizică, dar și mentală. Presupunea un pact cu mașinile, încrederea în ele și disponibilitatea de a te folosi de ele pentru a accesa lumea. Se întrevedea un viitor în care mașinile acelea aveau să devină niște proteze, niște prelungiri ale elementului uman, niște produse organice, aproape biologice. Numai minți tehnico-științifice cu irizații hippie puteau să pornească pe un asemenea drum fără temeri, ezitări sau nostalgii. Un singur poet dacă ar fi existat printre ei, totul s-ar fi împotmolit.

9. La sfârșitul anilor '90 toate piesele se aflau pe tabla de șah. Cineva a apăsat pe *Play*.

10. În deceniul următor s-a născut The Game. Dacă vrem să alegem un moment precis al fondării sale, îl putem identifica în prezentarea pe care Steve Jobs a făcut-o pentru iPhone pe 9 ianuarie 2007, la San Francisco. N-a expus niște teorii, ci ne-a arătat un instrument. Însă în instrumentul acela ieșeau la iveală și căpătau formă niște trăsături genetice pe care insurecția digitală le avusese dintotdeauna și de care, în momentul acela, devenea pe deplin conștientă. În telefonul acela – care nu mai era un simplu telefon – se întrevedea structura logică a jocurilor pe calculator (supa primordială a insurecției), se perfecționa postura om-tastatură-ecran, apunea conceptul de profunzime tipic secolului XX, superficialitatea era decretată sălaș al ființei și se întrezărea apariția post-experienței. Când Steve Jobs a coborât de pe scenă s-a încheiat o etapă: posibili-

tățile ca secolul XX să se mai repete erau, pe moment, reduse la zero.

11. N-aș vrea să le dau posibilitatea unora dintre nostalgici să mă înțeleagă greșit. Secolul XX a însemnat multe, dar a fost mai cu seamă unul dintre secolele cele mai atroce din istoria omenirii, dacă nu cumva chiar cel mai atroce. Ceea ce îl face înspăimântător fără putință de tăgadă este faptul că nu a fost o mișcare în gol a civilizației și nici expresia vreunei barbarii; a fost rezultatul algebric al unei civilizații rafinate, mature și bogate. Națiuni și imperii care aveau la dispoziție tot felul de resurse materiale și culturale au ales, din motive evanescente, să declanșeze două războaie mondiale pe care nu au fost în stare nici să le gestioneze, nici să le oprească. Exterminarea evreilor a fost o politică aplicată cu o sârguință derutantă și, uimitor, fără să fie sesizată de nimeni, pe un continent care, vreme de secole, țesuse o cultură sublimă. O țară care fusese leagănul ideii de libertate și de democrație a reușit să construiască o armă atât de ucigătoare încât să le permită oamenilor, pentru prima oară în istorie, să se autodistrugă complet. Când s-a ivit ocazia să o folosească, țara aceea n-a ezitat. Între timp, dincolo de Cortina de Fier, fructul putred al revoluțiilor în care secolul XX își pusese curajul și aspirațiile către lumi mai bune producea suferințe imense, violențe nemaiauzite și regimuri despotice înfiorătoare.

E destul de limpede de ce secolul XX nu este secolul lui Proust, ci este un coșmar al nostru?

12. Orice idee despre The Game este inutilă dacă nu plecăm de la premisa că el este asigurarea noastră în fața coșmarului secolului XX. Strategia sa a funcționat, iar astăzi nu mai există condițiile să se repete ceea ce s-a întâmplat în secolul trecut. De-acum ne-am obișnuit, dar nu trebuie să uităm că a fost o vreme în care am fi făcut orice ca să ajungem la un asemenea rezultat. Astăzi, dacă ni se cere să trecem mailul în vreun formular, ne enervăm.

13. Firește, distrugând secolul XX, The Game a făcut una cu pământul tot ceea ce reprezenta acest secol. Nu s-a mai complicat cu subtilități. Repet: a lăsat în picioare fortărețele tradiționale ale Puterii, folosind o strategie de gherilă, am putea spune. Dar, când a început prăbușirea, s-a pierdut mult, printre care și lucruri de preț, irepetabile și frumoase. Multe erau chiar *drepte*. Le reconstruim parțial, ca după un bombardament. Uneori le facem la fel cum erau înainte. Alteori nu. Obținem rezultatele cele mai bune când acceptăm provocarea de a folosi materialele din care este alcătuit The Game și designul său.

14. În orice caz, distrugerile și-au lăsat amprenta și multora le stârnesc un sentiment de ranchiună. În anii '90 s-a purtat, pacific, primul război de rezistență adevărat împotriva The Game. În majoritate, combatanții erau locuitori ai secolului XX, ferm hotărâți să nu-și părăsească locuințele. Împotrivirea lor a fost nimicită de expansiunea de neoprit a teritoriului The Game.

15. The Game nu are o constituție scrisă. Nu există texte care să-l legitimeze, să-l normeze sau să-l fondeze. Totuși, există niște „texte" în care se păstrează patrimoniul său generic. Citez cel puțin cinci, care ar trebui transmise și predate la școală: *Spacewar*, unul dintre primele jocuri electronice din istorie (1972); site-ul pe care, în 1991, Tim Berners-Lee definea un site Web; algoritmul inițial al Google (1998); prezentarea iPhone-ului făcută de Steve Jobs în 2007; audierea lui Mark Zuckerberg în Comisia pentru Justiție și Comerț din Senatul Statelor Unite, în aprilie 2018.

16. Dacă am fi obligați să salvăm de la potop unul singur dintre aceste texte, ar trebui să-l salvăm pe primul. Oricât de ciudat ar putea părea, în *Spacewar* era înscris deja întregul cod genetic al civilizației noastre, al cărei nume (The Game) provine chiar de la jocuri ca acesta. În jocurile electronice se întrevedeau misiunea computerelor, oportunitățile oferite de lumea digitală, avantajele posturii om-tastatură-ecran, un anumit eșafodaj

mental, un fascicul de senzații fizice, o idee precisă referitoare la viteză, cultul mișcării și importanța punctajului. Într-un anumit sens, jocurile electronice au fost textul simplificat în care părinții revoluției digitale au citit ceea ce făceau în momentul acela și ceea ce ar fi putut face mai apoi.

17. *Spacewar* înseamnă *Război spațial*. Steward Brand a scris odinioară: „*Războiul spațial* a făcut multe pentru pacea de pe Pământ". Voia să ne aducă aminte că The Game este o civilizație a păcii. Cu doar câțiva ani în urmă, am fi dat orice să putem trăi într-o asemenea civilizație. Astăzi, dacă ni se cere să ne trecem mailul în vreun formular, ne enervăm.

18. A existat o zi, e greu de spus care anume, în care The Game a început să scârțâie sub greutatea instrumentelor sale. Dacă ar trebui să dau o dată precisă, aș alege ziua de 9 ianuarie 2007, exact în momentul în care Steve Jobs a coborât de pe scenă.

19. Cel mai mare neajuns din The Game e banal și poate fi regăsit în orice sistem care este o prelungire a unei insurecții. Manevre ideale pentru a rupe linia frontului și a răsturna o tendință generează pe termen lung efecte îndepărtate care nu sunt tocmai potrivite. Adesea, ceea ce funcționează într-o comunitate restrânsă e pur și simplu greu de gestionat când e vorba de mai mulți oameni. Ideea unei omeniri augmentate, bunăoară, are o frumusețe a sa, dar e greu să-i gestionezi deriva aproape inevitabilă; omenirea augmentată, o nouă percepție asupra sinelui, individualismul generalizat, egoismul generalizat. Dacă nu ești atent o clipă, o iei la vale și nenorocirea s-a produs. A te întoarce și a încerca să întrerupi fluxul e cam ca și cum ai vrea să construiești diguri ca să stăvilești un râu ieșit din matcă. *Chiar în timp ce e ieșit din matcă*, vreau să spun. Totuși, asta trebuie să facem. Cealaltă posibilitate ar fi să părăsim The Game, dar nu ne prea îngrămădim la ieșire.

20. La ora actuală, principalele disfuncționalități din The Game, cele care îi fac, într-adevăr, pe mulți dintre locuitorii săi să-l privească dușmănos sunt trei.

În primul rând, The Game e dificil. Poate că e distractiv, dar e prea dificil. E deschis, instabil, multiform, nu se oprește niciodată. Ca să supraviețuiești, ai nevoie de capacități remarcabile, pe care nu ți le predă nimeni; înveți în timpul jocului, ca în jocurile pe calculator. Numai că aici n-ai mai multe vieți; dacă ai căzut, totul s-a terminat. Nu există plase de siguranță, nici sisteme de a-i recupera pe cei căzuți. Cei care ies din pluton alunecă încetul cu încetul în prăpastie. „Nu vom lăsa pe nimeni în urmă" nu este un dicton din The Game.

În al doilea rând, un sistem care a luat naștere pentru a redistribui puterea a distribuit mai cu seamă posibilități, cu rezultatul neașteptat al creării unor centre de putere imensă. Se află în alte zone decât cele din secolul XX, însă par la fel de impenetrabile. Logica lor este cel puțin la fel de indescifrabilă ca aceea a cancelariilor europene de la începutul veacului XX. Resursele financiare de care dispun cresc în ritmuri necunoscute în acel veac.

Cea de-a treia problemă vine din decizia de a nu se atinge de marile fortărețe ale secolului XX: statul, școala, religiile. E un gest inteligent, dar, pe termen lung, a avut consecințe neplăcute. Într-un fel, e ca și cum The Game ar fi lăsat intact scheletul lumii, dezvoltând apoi mase musculare uriașe și articulații de contorsionist. Firește că ceva se va rupe, în diferite puncte și în diferite momente. Un ansamblu de micro- și macrofracturi. Iată un exemplu practic: dacă osatura școlii rămâne la stadiul unui sistem care se limitează să formeze cetățeni-model pentru vreo democrație medie din anii '80, apoi nu putem pretinde să lansăm în circuitul The Game jucători potriviți; firește că vor claca imediat. Degeaba ne imaginăm mobilitatea la cote maxime, degeaba dezvoltăm instrumente care generează viteză dacă sistemul sangvin al statelor continuă să fie alcătuit din strâmtori, închideri, vămi, puncte de taxare, blocade

și ziduri; va fi greu să revărsăm tot dinamismul acela, toată presiunea, toată rapiditatea. Vom ajunge să ne confruntăm cu hemoragii interne de proporții.

Simt nevoia să adaug că deocamdată nu avem posibilitatea să găsim soluții la aceste probleme. Putem face corecții, le facem în fiecare zi, de altfel. Dar soluțiile la aceste probleme pot fi găsite doar de o minte care este de-o seamă cu ele. Vreau să fiu bine înțeles: nimeni din cei născuți înainte de Google nu va rezolva vreodată această problemă.

21. The Game e un sistem foarte tânăr, atât de tânăr încât este încă generat de oameni care nu s-au născut în el. Brin și Page n-aveau smartphone-uri în buzunar când au inventat Google, iar Berners-Lee nu se putea relaxa cu un joc pe PlayStation în timp ce inventa Web-ul. Coborând nivelul, construirea capilară și zilnică a Jocului se află astăzi în mâinile unor oameni care își sunau iubitele dintr-o cabină telefonică și apelau la agențiile de turism ca să călătorească. Știm cu certitudine că The Game va atinge potențialul maxim numai atunci când va fi conturat în totalitate de minți create de el. Abia atunci va fi el însuși.

22. Vă dau un singur exemplu, poate cel mai complicat. Oricât de profetice și luminate ar fi, mințile din secolul XX nici măcar nu s-au apropiat în ultimii patruzeci de ani de crearea unui model de dezvoltare economică special gândit pentru The Game, de instaurarea unei justiții sociale funcționale în The Game sau de distribuirea judicioasă a avuției. Bogații din The Game sunt bogați în mod tradițional. Săracii, la fel. Probabil că doar o generație de nativi digitali, capabili să împletească lecțiile trecutului cu instrumentele prezentului, va putea trasa soluții inexistente astăzi. Tot ei vor inventa modele, vor impune practici, vor genera o cultură a maselor. Este una dintre misiunile lor. Dacă vor da greș, The Game va rămâne imperfect, deci fragil. Mai devreme sau mai târziu mânia socială îl va răsturna.

23. La ora actuală, cea mai bună mutare care se poate face pentru a corecta The Game este să îl redresăm. Dacă ar fi un avion, l-am vedea cum zboară acum pe-o parte, cu o aripă spre pământ și cu cealaltă spre cer. Poziția înclinată este o consecință a începuturilor sale și este bine rezumată în următoarea informație statistică: într-o proporție covârșitoare, părinții Jocului erau bărbați, albi, americani, ingineri sau oameni de știință. Însă inteligența vremurilor noastre este mai variată și e limpede că tipul de zbor care a permis inventarea The Game nu mai este potrivit pentru maturitatea acestuia. Probabil că era nevoie de ingineri ca să jefuiască secolul XX și să-l facă să explodeze, dar, dacă *un alt tip de inteligență* nu intră cât de curând în procesul de producție din The Game, e greu să avem un habitat sustenabil în viitor. Este nevoie de cultură feminină, de cunoaștere de tip umanist, de memorie din afara SUA, de talente crescute din înfrângere și de minți care vin dinspre periferie. Dacă nativii digitali care vor avea în grijă The Game vor fi în continuare bărbați, albi, americani și ingineri, lumea în care vom trăi va sfârși într-o buclă lipsită de perspective.

24. The Game are nevoie de umanism mai mult decât de orice altceva. Oamenii care trăiesc în The Game au nevoie de umanism dintr-un motiv foarte simplu: au nevoie să se simtă în continuare oameni. The Game i-a împins la un procent de viață artificială potrivit poate pentru un om de știință sau pentru un inginer, dar adesea nefiresc pentru toți ceilalți. În secolul următor, în timp ce inteligența artificială ne va îndepărta și mai mult de noi înșine, nu va exista marfă mai prețioasă decât aceea care îi va face pe oameni să se simtă mai umani. Oricât de absurd ar putea părea astăzi, nevoia cea mai frecventă va fi aceea de a salva identitatea speciei. Și atunci vom culege ceea ce am semănat în toți anii aceștia.

25. Nu trebuie ca The Game să se întoarcă la umanism, ci trebuie ca umanismul să recupereze întârzierea și să ajungă din urmă

The Game. O reinstituire obtuză a ritualurilor, a cunoașterii și a elitelor pe care le legăm instinctiv de ideea de umanism ar fi o pierdere de timp impardonabilă. Dimpotrivă, să ne grăbim să reinstaurăm un umanism contemporan, în care urmele lăsate de oameni să se transpună în gramatica prezentului și să se integreze în procesele ce produc zilnic The Game. Este o operațiune la care lucrăm. Există o întreagă zonă de memorie, de imaginație, de sensibilitate și de profiluri mentale din care locuitorii din The Game au început să culeagă urmele omenirii lor. Nu prea deosebesc între un tratat de filozofie din secolul al XV-lea și o potecă de munte. Caută omul și îl consemnează acolo unde îl găsesc. Elimină câte ceva, dar păstrează multe. Transpun totul. Și fac asta cu un scop foarte clar: să finiseze construcția The Game astfel încât să fie potrivită pentru oameni. Să fie nu doar *produsă* de oameni, ci *potrivită* pentru ei.

Redresează zborul The Game.

Marea Bibliotecă în care fac ei asta nu există și, totodată, există pretutindeni. Catalogul său este imens; ți-ai putea petrece viața întreagă doar trecând în revistă titlurile cuprinse între intrările *Simpsons* și *Spinoza*. Cei care ar încerca să facă trecerea în revistă ar descoperi vestigii minunate: o capacitate anume de a uni gusturi și culori, posibilitatea de a elabora gânduri lungi și fraze de mai multe rânduri, o virtute misterioasă a lentorii și a nemișcării. Există riscul ca toate acestea să rămână niște fosile numai bune de admirat duminica la muzeu. Dar, dacă vor deveni *contemporary humanities*, adică scenarii din The Game, le vom juca și va fi o cu totul altă poveste. Va fi din nou o poveste a oamenilor.

Mulțumiri

Le sunt recunoscător mai ales Annalisei Ambrosio și Elisei Botticella, care m-au ajutat în cercetările necesare redactării acestui volum. Nu neapărat pentru că sunt atât de culte, atente și sclipitoare. Ceea ce mă dă gata e felul lor de a fi mereu simpatice.

Pe diferite căi, uneori chiar fără să știe, m-au ajutat să scriu această carte Sebastiano Iannizzotto, Valentina Rivetti, Martino Gozzi, Arianna Montorsi, Riccardo Zecchina, Marta Trucco, Riccardo Luna, Federico Rampini, Gregorio Botta, Valentina De Salvo, Marco Ponti, Dario Voltolini, Tito Faraci și Sebastiano Baricco. Le mulțumesc tuturor.

Luigi Farrauto și Andrea Novali au fost doi tovarăși de călătorie formidabili.

În eseul său, Alessandro Baricco încearcă să înțeleagă profunda transformare digitală prin care trecem astăzi, subliniind că aceasta nu este doar consecința unei revoluții tehnologice și a utilizării de noi instrumente, ci și rezultatul unei „insurecții mentale". Într-o încercare de a înțelege această mutație profundă, el identifică evenimentele fondatoare care au modelat atitudinile și stilurile de viață contemporane, specifice sistemului digital. Cu stilul său inconfundabil, îmbinând perspicacitatea filozofică și umorul, el explorează istoria noii civilizații intitulate THE GAME, care a pornit de la jocurile video.

— Din motivația juriului
Prix Européen de l'Essai, 2020

Autorul joacă aici rolul de istoriograf, de antropolog, de cartograf chiar, pornit într-o aventură de reconstrucție și cercetare de dimensiuni de-a dreptul istovitoare, scoțând la iveală perspective de o strălucire rară.

— *WIRED* (Italia)

Cu această carte, Baricco pariază pe triumful omului în secolul XXI. Tezele sale sunt geniale, foarte îndrăznețe și merită a fi dezbătute fără ocolișuri. — *LA REPUBBLICA*

Oare mai-marii industriei Big Tech ne recalibrează creierul? Știu ei cu exactitate cum s-o facă sau care va fi rezultatul final? Și cine oare ne poate călăuzi prin acest teritoriu, cu amestecul potrivit de ironie și încredere, încântare și groază, emițând intuiții subtile și șocante pagină după pagină? Răspunsurile sunt, pe rând: fără doar și poate; mai mult ca sigur nu; Alessandro Barrico.

— *THE NEW YORKER*

ISBN 978-973-50-8049-5